

家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2005
ISSUE.127
科学普及出版社
3
一代狙神
Johnny.R眼中的CS世界
当家花旦
20大网游当红美女
游戏名人堂
从游戏命名说起
诺基亚手机模拟器
我把电脑变成手机了
网游异想录
关于非RPG网络游戏的若干想法
细胞分裂:混沌理论
模拟人生Ⅱ大学
毁灭战士Ⅲ恶魔的复苏
指环王:第三纪
飚车Online
封神榜新版BOSS大观
天骄Ⅱ评测报告
梦幻西游Online周年特报
指环王:中土之战 战役地图攻略
航海世纪 剧情任务全集
魔兽世界商贸技能初探
天堂Ⅱ55+级别练级地点大盘点
传奇3G 挑战王者BOSS攻略
ATI
视频娱乐极品3D卡竞拍
PowerColor
AIW 9800SE 黄金版
立即翻至中插别册专版
唐人互动纪念点卡
零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
03>
9 771009 618053
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
新玩家
内附新玩家别册
封神榜
新手开户卡
天骄Ⅱ
乱世英豪梦 天地儿女情 World of Qin 2
地址:北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服热线:010-82306868
传真:010-82306885
官网:www.tj2.com.cn
目标软件
连邦
Topstar顶星
新一代中国制造
3月1日
盛世公测
05年战国史诗巨作 国内天价网游
账号: 0502061245613
密码: I7bXX1
家用电脑与游戏
网游异想录·关于非RPG网络游戏的若干想法
ISSUE.127 2005.3





她是谁？翻过来看看！



全球共赏中华武侠游戏文化精髓
www.kingsoft.com
剑侠情缘
网络版
山河社稷
上jx.kingsoft.com
立即免费体验
剑网一山河社稷资料片
四大热点全新推出
1000个任务链全新开放 1级到150级都天天充满不断的悬念和惊喜
宋金大战全面升级 重现多场历史战场，真正宏伟的古代军事大战
装备合成功能首次亮相 不求最贵，只求最贴身 打造随心所欲的个性装备
特色功能地图惊现江湖 莫高窟、金山岛等打宝图、风景图全新推出
中华武侠风暴
再次袭来！
杀电脑病毒用 金山毒霸
封神榜免费体验请登录 fs.kingsoft.com
移动用户发到到6008，联通用户发送到9008 短信格式：1717：您咨询的问题
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.com 客户服务热线:010-82331816 销售热线:010-82325225/82325755 经销商订货热线：010-82684734/35
OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9605信箱(100086)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误 公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利 市场促销活动的解释权归金山公司。
KINGSOFT
金山软件有限公司


金山2004年巨作　根据古典名著改编
民族网络游戏工程百强之一　青少年网络协会推荐原创网游
国家863科技攻关计划
封神榜
The First Myth
即时国战神话网游
2814个城邦的兄弟们
我们终于有家了
告别腐旧的城战，建城风暴席卷而来！
科技是第一战力与生产力——科技楼
攻击才是最有效的防御——攻城器
彪悍、勇气与民族的象征——图腾
御敌于国门之外的重炮台——箭楼
保证战力的后勤生命线——生产房
剑侠情缘 网络版 山河社稷
金山2005年全新打造
元月《剑侠情缘网络版-山河社稷》
全新资料片震撼登场
更多信息请登录官方网站：jx.kingsoft.com
合作伙伴
游戏学院 Game College
游戏学院招生火爆中，
详情请登录网站：www.gamecollege.org
游戏学院为金山公司指定人才教育培训合作伙伴
明基 BenQ
移动娱乐游戏机，
我们推荐明基G5000



2005 年 3 月号 总 127 期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院
　　　　　1 号楼 1104 室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

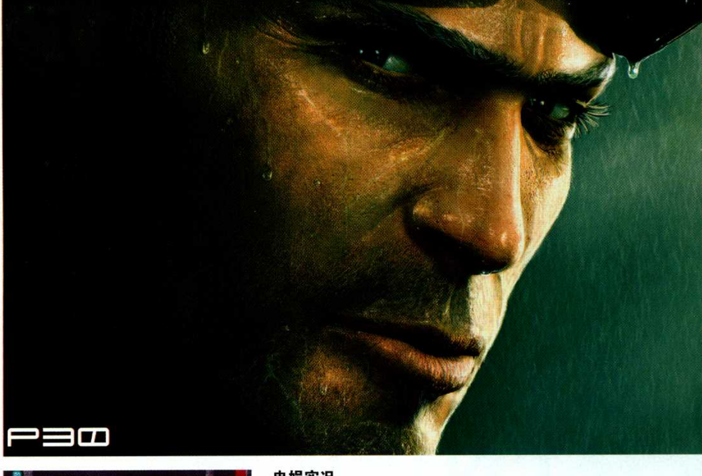
发行经理：王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第 8011 号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80 元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







电娱实况

19　业界新闻
22　声音 & 数字 & 媒体
23　产业观察：金鳞化龙
　　——第一届中国游戏产业年会直击报道
24　产业观察：2005，跳跃的 PC Game
26　产业观察：2005 十大“电子海洛因”通缉榜
28　产业观察：世界在你眼前
　　——完美时空探密

新作速递

30　细胞分裂：混沌理论
32　毁灭战士III恶魔的复苏
33　海盗时代
34　模拟人生 II 大学
36　指环王：第三纪
37　奇迹动物园
38　不列颠空战 II
39　新月剑痕
40　仙界传：Q 神榜
43　梦幻国度
44　华游娱乐平台
45　劲乐团
46　快乐西游　西天致富天书小解
47　幸福花园
48　飚车
49　3D 西游

游戏观点

50　游戏评鉴
　　未来战场/核战阴影/花木兰/闪电战：雷霆万钧遗忘国度：恶魔原石/惩罚者
　　美式摩托车/天使之怒/真实滑雪 2005/秋之回忆：想君/海洋公园大亨 II
53　中国游戏风云榜

第一频道

金山游戏专区

54　封神榜　金牌联赛活动大事记
56　封神榜新版　BOSS 大观
58　剑网百态之七　武林客栈

目标游戏专区

60　天骄 II 评测报告
62　天骄 II　赵国任务总览

网易游戏专区

4　普天同庆《梦幻西游 Online》一周年
66　展翅翱翔、我心激荡
　　——《飞飞》游戏角色中期小帖士 -- 挣钱之道
68　人仙情未了

天堂 II 专区

70　何处是我家
　　——《天堂 II》55+ 级别练级地点大盘点
73　天堂 II 新手课堂
　　——打钱经验集锦





天外 Mystina
水浒争霸
之 梁山英雄
梁
水浒传
开
战
起来
梁山好汉
水浒英雄
ONLINE SHOW
路见不平一声吼
该出手时就出手
梁山铁汉本领多
花拳绣腿靠边走
梁
the9 第九城市
LAGER
第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司提供全部技术支持
客服咨询电话：021-52564522　客服信箱：gm@mo.the9.com
天外 Mystina Online
mo.the9.com

青春记忆

春节前杂志赶工，让我的时间概念发生了错乱。第2期杂志上市了，才发觉还没有给大家拜年，那么今天（2月4日，立春）我在这里给全国读者朋友拜个"晚年"，祝大家鸡年吉祥如意！

也是在今天，我发现人民网的游戏频道已经悄然开通。继新华网设立游戏频道之后，国内最为正统的两家主流网络媒体都对游戏资讯尽释前嫌敞开怀抱。用游戏圈流行的炒作方式纪念一下，那么这个新闻标题可以叫做"游戏的春天又来了"……我为什么要说"又"呢？

说了"主流"新闻，回到娱乐层面——相信已经有很多读者看过电视连续剧《仙剑奇侠传》，感受了那段"凄美的爱情故事"。目前各大网站上相关的玩家评论沸反盈天，似乎正面的反馈寥寥无几，我想这是既在情理之中也在意料之内的现象吧。当年3页攻略便可以勾画清晰的游戏剧情，现如今被生生抻成了30集的电视剧本，这本身已经足以让玩家饱尝"水魔兽"的威力。何况虚拟世界中的空间环境、人物形象、动作招式、情绪氛围等等，很多是根本无法在真实对象上得到"还原"的。或许，观看电视剧的体验，比选择重玩《仙剑》第一代游戏来得更糟——虽然，我们也没有几个人能像杜拉斯笔下描述的那样，对心中的青春记忆来一句：你比年轻的时候更漂亮，我爱你XP下被毁损的容颜，胜过你那DOS中的少女容貌……

据称，《仙剑奇侠传Online》的研发已经完成过半，有望在年底进入封闭测试阶段。也许，又一代玩家的"青春记忆"该开始了。



小马
awei@playgamer.com







极限攻略

74 指环王：中土之战 战役地图攻略
82 职业进化足球Ⅳ MASTER LEAGUE 教练手册
88 末日之战 全关卡攻略
90 虚幻2004 高手的四大军规
91 秘集市
破坏性赛车 / 士兵们：二战英雄 / 君主Ⅱ巨人之血
幽灵：天使之怒 / 越野摩托
92 魔兽世界 商贸技能初探
94 盗帅楚留香 图解剧情攻略（续）
96 仙境传说 三转神射手解析
98 航海世纪 剧情任务全集
100 传奇3G 挑战王者BOSS攻略
102 梦幻之星在线 玛古饲养守则
103 Rfonline 人类弓系职业上手指南
104 洛奇 中文版新手指南
106 热血传奇 全新声望系统简明解析
107 墨香 打造完美到客
108 东方传说 Online
——万丈高楼平地起，甜蜜的家自己盖
109 重剑无锋，大巧不工
——PS重武器巡礼

家游竞技场

110 一代狙神 Johnny.R 眼中的 CS 世界
112 兽族玩家的梦魇--Sky流
113 CS 实战--开局篇

MOBILE 地带

114 拇指快报
115 我把电脑变成手机了
——诺基亚手机模拟器应用指南
116 手机游戏英雄会
——家游新浪联合调查6

游戏科技

118 视频娱乐中心
——PowerColor AIW 9800SE 黄金版
120 当A卡遇见DOOM3引擎
——3款华硕ATI核心PCI-E显卡挑战"星际奇兵"
122 AMD64 佳选
——微星 K8T Neo / Neo2 主板
123 低端5.1声卡新力量
——德国坦克火网 1723
124 大作挑刺
——3D游戏技术批评说
127 模拟天下：模拟器快报 05.03
128 科技快报：Tech Express 2005.03
129 PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

大话家游

130 大话家游





洛奇
mabinogi
第五代·绿色网游
WWW.LUOQI.COM.CN
韩国 2005 年 Onplayer 网站收费游戏第一名
韩国 2004 年度最优秀游戏奖（国务总理奖）
韩国 2004 Gameshot 年度游戏奖
韩国 2004 年度技术创作奖
韩国 2004 年 11 月文化观光部本月优秀游戏奖
韩国 2004 年优秀影像物奖
世纪天成
NEXON

广告索引

封面	目标软件
封二	广州网易
1	广州网易
2	金山公司
3	金山公司
5	第九城市
7	世纪天成
9	网星
10	新浪
11	唐人互动
12	亚鼎科技
13	星空娱动
14	CHINAJOY
15	微星科技
16	游戏蜗牛
17	游戏蜗牛
18	广州网易
19	广州光通
21	广州光通
插页	朝华娱乐
65	广州网易
67	广州网易
69	广州网易
95	智冠电子
125	捷信科技
131	游龙在线
133	游龙在线
135	游龙在线
封三	智冠电子
封底	智冠电子
内册封面	智冠电子



新玩家 PLAY!GAMERS

特别企划

网游异想录

1 皇帝的目光
——帝国时代 Online

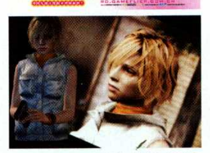
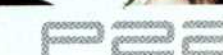
3 流淌在指尖的激情
——古墓丽影 Online

6 ProjectPLAY!车队的故事
——速度 Online

8 不一般的游戏测试
——艺术之都Online

11 非 RPG 网游名录


















文渊阁

12 阳光下的梦幻

14 殊明:镇狱明王篇

16 K文
爱上苏媚
拜托拿出点专业精神来

17 转载者死
十年一梦,十年一剑

玩家广角

18 历史:梦回罗马
——Impressions 的古文明城市建设游戏

22 文化:地狱中的玫瑰
——"寂静岭"女装赏析

24 文化:游戏名人堂
——从游戏命名说起

26 图鉴

28 幽默:RPG 配角行为准则

30 周边:网游当家花旦

32 生活:美丽的边缘艺术
——"纯白"COSPLAY 社团的游戏人生

封底 家游竞拍总动员
——PowerColor AIW 9800SE 黄金版



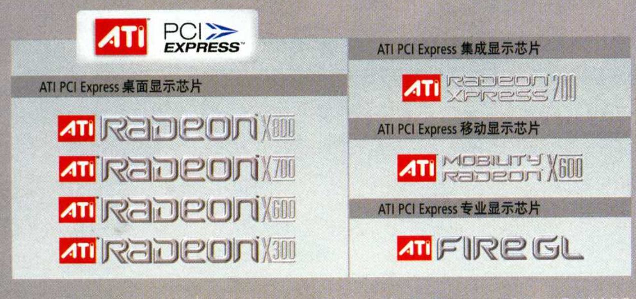
国产即时古典神话3D网络游戏
西游3D 网络版 online
初章 盛世魅影
代言人：著名主持人 安琥
大话不再重复
西游进入3D
即将开放盟战和筋斗云技能
游戏内BBS系统，
让你体验不一样的交流。
CMEIC 中机电投资有限公司
CHINA MECHANICAL & ELECTRICAL INVESTMENT CO.,LTD
唐人互动
标点工作室
客服电话：010-63568308
官方网站：www.3dxy.cn

芯体验，新生活 ATI PCI EXPRESS视觉技术

3D运算的重新定义 目前AGP的带宽已经严重限制了游戏的发展，而PCI EXPRESS™使用户可以体验完全不同的游戏速度和精细画面。此外，高清晰度的电视播放、编辑也需要PCI EXPRESS™的支持。

极致的性能 基于真正的PCI EXPRESS™技术的显卡能提供给你两倍于AGP总线芯片的性能，高达4GB，足以击溃任何电影级别的效能挑战。

权威的构架 ATI通过一颗芯片实现真正的PCI EXPRESS™架构。只有拥有正宗PCI EXPRESS™技术的ATI芯片才能带给您全新的视觉体验。





www.ati.com


新网游运动
以全新的技术、宏大的题材、真正的游戏性颠覆旧网游传奇
2005网
谋求史无前例海



xy2.163.com
大話西遊II
ONLINE
第五资料片
月光宝盒
扭转乾坤
重获新生
来穿梭500年的时空隧道!
三转重生震撼三界人魔仙
修罗古城演绎帮派攻城战
法宝系统重塑战斗新格局
看杂志
得惊喜
为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您!
http://nie.163.com/88
只需登录以上网址并输入验证码：042、您将有机会得到意外惊喜哦!
網易 NETEASE
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼　传真：020-85546362　商务电话：020-85525859　客服电话：020-85551557
广告联系：020-83936163-6010　二级运营合作：020-85525753　销售热线：020-85553771　客服专用信箱：gm01a@ service.netease.com




梦洁代言盛大产品专辑《梦幻国度》面世

1月27日，上海盛大网络发展有限公司与中国唱片上海公司、上海天韵文化有限公司一起，在上海召开了主题为"梦洁首张个人亮相专辑《梦幻国度》"的新闻发布会。

由环球唱片和盛大网络联袂打造的《梦幻国度》主题专辑，是盛大网络继由蓝沁代言自主研发产品《传奇世界》主题曲之后，又一款投流行乐坛的自主研发产品主题曲力作。《世纪录》系列第三部《梦幻国度》是盛大网络投入千万资金、组建近百人的研发团队，耗时一年悉心制作的盛大首款Q版MMORPG网络游戏。代言人梦洁个性时尚、活泼动感、清纯率真，在形象、气质方面，都和《梦幻国度》的意境非常吻合。发布会现场，手握水晶手杖、头戴花冠的梦洁演唱了《梦幻国度》的主题曲《暗号》，《暗号》的MTV充分糅合了《梦幻国度》游戏的CG动画，是高新技术与时尚美感的结晶，悠扬的歌声和清新流畅的CG动画赢得满堂喝彩。

梦洁作为乐坛新人，借助代言盛大网络游戏的机遇，备受专业人士与广大歌迷的瞩目。值得一提的是，《梦幻国度》中的一个人物角色造型便是按照梦洁的脸型制作的。该游戏已于1月25日开始内测，感兴趣的朋友不妨去游戏里看看吧！

SGDA举办"游戏与电影"专家讲座



1月29日，上海多媒体行业协会游戏开发者专业委员会（SGDA）第一次专业活动在上海多媒体产业园举行。此次主题为"游戏与电影"讲座的主讲人是国内著名的影视编剧、资深游戏评论家张弦。参加讲座的听众不仅有来自盛大、九城、育碧、科乐美、世嘉、东星、光通等20余家上海游戏公司的开发总监、制作人和开发者，也有许多游戏开发爱好者和学生。

张弦先生4个半小时的讲座以游戏与电影的比较为主题，讲座中运用了大屏幕投影进行实例讲解，主要围绕《铁拳》、《寂静岭》、《合金装备》、《生化危机》和《零·红蝶》等经典游戏的CG和过场展开，进行逐段逐镜头的分析。讲座结束后，大部分参加者都认为这次讲座对他们很有帮助，并希望SGDA能继续组织这样的活动。



第三届网博会筹备工作全面启动

继第二届中国国际网络文化博览会自2004年10月31日在北京展览馆成功落幕之后，日前下届展会的筹备工作全面启动，定于2005年10月在北京展览馆举行第三届网博会。本届网博会仍由文化部联合其它相关部委共同主办，基于第二届网博会的成功经验，今年的展会将继续围绕政府的主导思想，全面展示中国网络文化事业综合发展趋势，在上届展会的基础上增加展示面积，并就网络文化产业链相关构成设立专门的主题展示区。展区将分为国家原创动漫游戏展示区，国际互动娱乐展示区，数字、数码产品展示区，国家动漫游戏人才教育、培训展示区，网络文化成果发布展示区，网吧设备、应用及解决方案示范展示区等6大展区。并举办中国国际网络文化论坛、中国网吧行业大会暨中国网吧产业联盟成立大会、2005年中国家原创动漫游戏产业年会及网吧产业原作圆桌会议等论坛会议。




《天骄II》走上星光大道 公测日期锁定3月1日

1月27日，著名游戏研发、运营商北京目标软件公司在京举行了隆重的"《天骄II》形象代言人签约暨内测庆功"新闻发布会。会上，目标软件总经理张淳对《天骄II》自内测开始至今所取得的阶段性成果进行了总结发言，并透露《天骄II》公测日期定在3月1日，同时目标软件将在全国范围内启动《天骄II》新的市场战略规划，全方位立体化宣传将涉及全国近30个省、直辖市、自治区及200多个大中城市和千余个二级城市。

在《天骄II》全国推广计划中，娱乐元素受到了更大的重视，目标软件一改以前严肃的宣传风格，转而走向品牌商业包装之路。代言人评选活动正是推广计划起跑的第一枪。在游戏内测初期通过网络投票方式进行的《天骄II》代言人评选活动，最终沈星以其美丽的面庞、青春的形象以及高雅的气质赢得了《天骄II》爱好者的青睐，在包括郭晶晶、陈好等众多候选人中脱颖而出，成为了《天骄II》的形象代言人。

振兴民族网络游戏，创建绿色网络空间 中青网协和光明日报在京举行座谈会

1月27日，由中国青少年网络协会和《光明日报》联合主办的以"振兴民族网络游戏，创建绿色网络空间"为主题的座谈会在京隆重举行。

中央文明办、共青团中央、信息产业部、新闻出版总署、中国社会科学院等有关部委的代表，游戏开发商、运营商和渠道商代表，青少年代表、家长代表、媒体代表和有关专家学者共70余人出席了会议。与会代表从不同的角度探讨了如何振兴民族网络游戏，如何发展先进网络文化和如何创建绿色网络空间，并就上述问题达成了充分的共识。共青团中央书记处书记杨岳出席会议并讲话，他指出，网络引导青少年，青少年推动网络，各级团组织要高度重视网络游戏对广大青少年的影响，大力培养本土的青少年网络游戏人才，为振兴民族网络游戏、弘扬先进网络文化、为广大青少年创建绿色网络空间作出应有的贡献。





"头文字D之父"访沪 新井健二畅谈《飚车》

1月25日，由上海天纵代理，SEGA策划制作，韩国现代电子开发的第一款在线实景赛车游戏《飚车》顺利内测时，SEGA著名赛车游戏制作人新井健二来到上海天纵总部，面对媒体畅谈了他关于赛车游戏以及《飚车》的看法。

新井健二1991年进入世嘉AM3，从街机版《世嘉拉力2》开始，先后制作多部赛车游戏，最新作是PS2版《头文字D》。当有媒体问到为什么SEGA会选择天纵作为飚车国内代理时，新井表示，在参考和接触了国内其他厂商后，SEGA认为天纵对于《飚车》的理解以及技术团队的实力都很符合他们的要求。

作为著名赛车游戏《头文字D》的制作人，新井在回答记者有关制作赛车游戏考虑的首要因素时表示：操作性最为重要。如果一款赛车游戏操作性不好而画面再好，那也不会有多少人问津；而即使画面一般而操作性很流畅，那么它始终将拥有固定而广泛的玩家群。在这样一种理念下《头文字D》诞生了，而此次的《飚车》也是如此，在追求真实感的同时力求让玩家感受到良好的操作性。新井还表示，《飚车》将在今后逐渐引入《头文字D》的经典赛道场景；今后一旦"头文字"系列推出新版本，《飚车》将很可能同时引起新赛道。



携手电子竞技 网吧运营研讨会在京举行

1月27日，由中国长城计算机深圳股份有限公司、零度聚阵文化有限公司和北京巅峰竞技科技有限公司主办，主题为"携手电子竞技，共赢未来世界"的网吧运营研讨会在北京举行，活动得到了英特尔（中国）有限公司以及nVIDIA中国的大力支持，来自政府主管部门、网吧运营商、新闻媒体共160多人参加了此次盛会。研讨会上各方代表就网吧业的行业门槛、经营模式、平台搭建、主题活动以及政策管理等方面进行了深入的探讨。作为本次研讨会的一大亮点，长城公司推出了专为游戏设计、符合网吧经营管理的游戏PC——嘉翔7000系列至尊版，采用英特尔P4 530处理器和Nvidia智能加速引擎（Turbo Cache）技术的GeForce6系列PCI-E显卡，力求提高品牌PC在专业游戏市场竞争力的同时，凭借其优异的产品性能、整体技术支持和售后服务，改变网吧采用DIY方式组装PC的现状，加快网吧电脑品牌化的发展趋势。

携手北京数字娱乐产业示范基地 打造中国电子竞技运动发展中心

AOpen建碁杯2004全国电子竞技运动会闭幕庆典，暨中国电子竞技运动发展中心揭牌仪式，1月15日在北京石景山区举行。

2004全国电子竞技运动会（CEG）去年6月19日开赛，在全国8个赛区进行了14轮64场比赛。12月25日结束的最后一轮比赛中，陕西队以绝对的优势捧得CEG联赛冠军奖杯。

中华全国体育总会副主席、CEG组委会执行主任何慧娴在会上肯定了2004年CEG取得的成绩。北京市石景山区区长侯玉兰随后宣布中国电子竞技运动发展中心正式落户位于石景山区的北京数字娱乐产业示范基地，并将在建成后为中国电子竞技国家代表队及全国电子竞技运动会的会员提供训练、比赛、培训、会议证书颁发等相关服务的专用场地。



客厅电脑台公车地铁，任何地方！ Codemasters竞速游戏登陆PSP

Codemasters宣布推出其最知名的竞速游戏《柯林·麦克雷拉力赛2005》（Colin McRae Rally 2005）和《职业车手II》（TOCA Race Driver 2）的SONY PSP掌上游戏机版本，这两款游戏都将支持WiFi无线局域网的多人游戏模式。这两款游戏的PSP版预计在2005年春季上市，PSP玩家将迎来高水准拉力赛和房车赛的竞速新作，CMR2005丰富的拉力赛场环境，以及TRD2中同屏显示21辆赛车的激烈对抗场面，将使PSP的机能得以进一步发挥，而之前该公司也在Xbox、PC、PS2上推出过相应的版本并博得广泛的好评。

Intel缺货、隽星VIA系列主板趁机上位

由于Intel在推广915系列芯片组的策略中渐渐中断865/84X系列的供应，隽星正在力推一款VIA主打型号MB-PTV800DAL主板，采用VIA PT800/VT8237芯片组，对Intel Pentium 4处理器提供支持，同时带来超线程、FSB800/533/400MHz、单通道DDR400/333/266AGP8X等技术支持，另有V-Link 533MB总线、板载Realtek5.1声道AC97声卡、10/100M网卡，5 PCI、2 SATA RAID0/0、2 PATA133和8 USB2.0。力求在赛扬D中低端市场取代Intel 848P和SiS 648FX的份额，报价399元。



光谱与工画堂携手 两款单机佳作并出

作为光谱2005年开端的《战神：狂神天威3》上市后反响不俗，随后光谱携手工画堂再度推出两款大作《特勤机甲队6》和《交响乐之雨》。《特勤机甲队6》是著名战略游戏的最新续作，游戏一代发行至今已经满10周年。《特勤机甲队6》一改过去的2D平面系统，将游戏全面更换为3D画面和实时射击战略系统。这次玩家不再是由上往下俯瞰整个战场指挥作战，而是以队长斐安·诺尔的身份亲自上场战斗，充满临场战斗的紧迫真实感。

《交响乐之雨》继承了融合角色扮演与音乐的"天使演唱会"、"AS~天使小夜曲"系列的成功因素，并策划了全新的游戏舞台、人物角色、故事剧情，邀请日本业界著名的唱作人冈崎律子来担任游戏音乐制作，更有水彩插画家一同营造气氛，将为广大玩家带来音乐演奏与校园恋爱的全新体验。

联梦娱乐入选《财富》杂志2004酷公司

《财富》杂志2005年1月刊评出了2004年度十佳中国酷公司，杭州联梦娱乐软件有限公司成为唯一一家入选的浙江企业。

美国《Fortune》杂志1993年首度推出"酷公司"排名，今年，《财富》（中文版）按照其原则首度推出年度中国酷公司。今年的十家酷公司涉及通信、软件、传媒、半导体和娱乐等行业，这些公司具有鲜明的中国特色、超前的市场观念和良好的发展前景。

"英特尔至酷游戏体验平台" 大礼包限量915套回执更有惊喜

随着《半条命II》于2005年2月3日在国内上市，英特尔与奥美电子也联合推出"英特尔至酷游戏体验平台"大礼包，内含市场价2850元的英特尔915主板/520（2.8GHz）CPU一套，市场价98元的《半条命II》正版游戏一套，以及采用802进口机芯和合金材质表壳的《半条命II》主题手表一块，特别是后者由于是非卖品，且配合此次限量915套的大礼包也仅生产915块，具有很高的珍藏价值。此大礼包在全国大部分城市的电脑城内有售，礼包均附回执卡，顾客可根据回执卡信息填好相关资料参加抽奖活动。中奖者将获得由奥美电子提供的全球经典游戏超级组合一套（包括《魔兽争霸III》及资料片《冰封王座》、《反恐精英》及资料片《零点行动》、《星际争霸》及资料篇《母巢之战》、《暗黑破坏神II》及资料篇《毁灭之王》。







天堂Ⅱ贺岁宣传片推出 著名娱乐女主播加盟配音

元月中旬，新浪在全面吹响《天堂Ⅱ》攻城号角的同时，特推出《贰章：光彩盛年》贺岁宣传动画。目前，该宣传动画已完成最后的配音合成阶段。而担任这部动画配音工作的则是华东地区著名的时尚类节目主持人——陈辰。

陈辰坦言因工作关系她对网络游戏并不十分了解，但当她第一眼看到《天堂Ⅱ》那慑人心弦的游戏画面后，便欣然同意担当此片的配音工作。用她本人的话讲："如此动人而具时尚感染力的画面，换谁都无法抗拒"。随着《天堂Ⅱ》推广活动的推进，国内玩家很快就能感受到《天堂Ⅱ》所呈现的宣传攻势。

岩浆数码正版电视剧大放送

"玩岩浆收集游戏，得正版电视剧DVD光盘"的活动日前展开。从2月3日至3月15日，用户只要发送短信Y到32106551，并进入"岩浆数码DVD光盘大放送"页面，下载岩浆数码的《大汉王朝》，下载排位逢10的玩家就能得到一套《汉武大帝》上部30集的DVD光盘，活动咨询电话为021-65873552。

K歌贺岁新创意 音乐新门户太乐网登场

日前太乐网（www.tailenet.com）推出的"太乐唱录机"，使一种全新的个性化贺岁祝福手段重装登场。用户连接话筒通过"太乐唱录机"录下自己的卡拉OK歌声，然后可将合成的数字文件通过手机或邮件发送给想要祝福的人，其强大的编辑、合成、高级调音功能还能进行个性化的后期制作。据了解，太乐网是国内第一家倡导"网上K歌"这一革命性的音乐娱乐形式的新形态大型音乐娱乐门户网站，每年从音著协购买万余首经典歌曲的著作权，用于流媒体的视听试唱。

现代液晶显示器 新品X15/X17上市

近日，现代（HYUNDAI）与其代理商ORBBIT讯宜抢先在国内发布了X15与X17两款新品液晶显示器，作为国际一线品牌，现代液晶显示器向来是以品质著称，其精细的做工和完美的显示效果得到业内公认，得到大批专业用户与DIY FANS的喜爱。这次现代推出的X15/X17在外形上完全颠覆了其传统设计，使用了大量的黑色镜面设计和金属材质，尽显液晶显示器的时尚与尊贵。而高档液晶面板的采用，让X15/X17无论是技术指标还是显示效果，在同档次产品中均拥有无法比拟的先天优势。

高性价比娱乐显卡上市

迪兰恒进镭姬杀手X700 128mb即将上市。这款显卡采用PCI-E接口，与前一代产品AGP接口的数据传输带宽相比，PCIE使得显卡的传输速率成倍增加，保证了更加高效的性能发挥。X700可以胜任目前的所有最新3D游戏，加上ATI显示输出效果上的一贯优势，更有对HDTV的全面支持。价格在1300元左右的迪兰恒进镭姬杀手X700将是近阶段高性价比显卡的代名词。

DOOM3磐正特色版 新年激情推出

随着《毁灭战士Ⅲ》（Doom 3）在中国正式上市，这款游戏的配置要求也成为玩家和市场关注的热点。DOOM3官方强力推荐采用AMD的速龙64处理器来运行这款大作，最近AMD官方也认证了一套速龙64配套的EPoX磐正9NDA3+主板。磐正9NDA3+是该公司首款采用nVIDIA nForce 3 Ultra单芯片设计的主板，ATX规格，AGP8X/DDR，5个PCI插槽，4个SATA接口支持RAID 0/1/0+1/JBOD，2个1394接口，采用了三相供电设计和清一色高品质三洋电容，确保稳定运行。磐正公司还借新年之际以丰厚的礼品回馈给DIYer，凡购买磐正9NDA3+/J套装，就可以免费得到《毁灭战士Ⅲ》原版游戏一套。磐正送出的《毁灭战士Ⅲ》为磐正专门订制版，上面有EPoX磐正醒目的LOGO，跟市场上的零售版只是在外观上有些不同而已，里面所有的配件都一律齐全（如CDKEY）。

金山发动首届网游帮主大会 十大城市千名玩家誓师《封神榜》

1月22日，金山公司发起的"中国首届网游帮主精英会"于北京、成都、南京、武汉、沈阳等十大城市同步举行。金山众多高层分赴各地参与盛会。正在广东参加游戏产业年会的金山总裁雷军、张志宏，百忙之中依然亲身赴会；金山副总裁王峰、市场总监刘阳，清晨乘机飞赴南京助威致辞；烈火主策划尚进、技术总监刘鹏分别赶往长春和留守北京，到两个城市的大会上为玩家讲解最新的游戏信息。

本次大会云集了来自目前中国网游市场上约30款大型网络游戏的近万名玩家，包括数千名"帮主"、"城主"，其中《传奇》沙巴克城主多达百人，占到所有玩家"帮主"近40%比例。聚会中，金山公司宣布了《封神榜》游戏玩家自建城市系统已经开放的消息，并且播放了精彩的建城动画。活动中，十大城市千名玩家帮主在同一时间誓师，并通过活动现场视频连线，互动交流。

金山表示，自去年12月16日《封神榜》正式公测以来，人数节节飙升，截至大会召开，同时在线人数已逼近20万。随着《封神榜》建城系统的开放，游戏中最受玩家期待的第一个亮点已经全面亮相，玩家将得到前所未有的游戏体验。



声音

“仅仅拥有图像引擎还远远不够，EA需要进一步收购一些核心的游戏概念。一旦EA买下‘跳跃’的独家使用权，任天堂、索尼这些公司就可以去喝西北风了，他们的平台游戏只好围绕‘爬行’元素进行设计。”

——GameSpy网站编辑大卫·科萨克在《EA下一步最应该收购的十大事物》(The Top 10 Things EA Should Buy Next)中恶搞了一把EA。

EA公关副总裁杰夫·布朗

“这是一桩愚蠢的交易(stupid money)，他们付出的是独家授权的价格，获得的却是非独家授权的协议。”

——EA公关副总裁杰夫·布朗认为Take-Two与美国职业棒球大联盟(MLB)签订的授权协议很愚蠢，根据协议，微软、索尼、任天堂等游戏机生产商仍然可以为自己的游戏平台开发相应的棒球模拟游戏。随着微软、世嘉的退出，Take-Two已成为EA在体育游戏市场上最大的竞争对手。

“能够被同行认同对我来说是一种巨大的荣誉，非常荣幸能和那些入选AIAS名人堂的业界传奇人物相提并论。”

——EA创始人特里普·霍金斯被互动艺术和科学学会(AIAS)授予“AIAS荣誉成就奖”。此前铃木裕、宫本茂、彼得·莫利纽克斯、席德·梅尔、约翰·卡马克和威尔·赖特等开发界名人都曾经获得过此项荣誉，霍金斯是第一位获颁该奖的商界人士。

“此游戏绝无血腥、厮杀的恐怖场面，堪称游戏界里的绿色健康游戏。”

——奥美电子代理的《魔兽争霸3》和《戴帽子的猫》等游戏在由北京发行集团、北京市出版工作者协会、北京市发行协会、中国青少年网络协会等联合主办的“向未成年人推荐健康益智游戏产品联展活动”中，被评选为健康益智游戏产品。

“我们并没有要求零售商把已经放在货架上的游戏拿下来，但我们暂时不会向市场发售更多的游戏，除非我们的服务器能够支持更多的玩家。”

——暴雪公关部负责人吉尔·希福承诺，在当前的服务器问题没有得到有效解决前，暴雪将暂停《魔兽世界》的发售，以保证现有玩家能够得到更好的连线品质和游戏体验。这种为保证运营质量而主动限制玩家数量的做法，值得国内运营商学习。

“暴雪非常感激你们的建议，你们提出的每一项建议都是有价值的。但是请你们把你们的建议放到论坛上去而不是在游戏里喧闹，如果你们继续这样做的话，我们将对你们的帐号采取行动。”


暴雪公关负责人吉尔·希福（中）

——《魔兽世界》北美服务器发生一起侏儒战士暴动事件，起因是暴雪对战士职业的一再削弱。侏儒战士们脱光衣服以示抗议，并占据了侏儒新手村和主城的拍卖场，高呼口号“让战士成为真正的战士”。暴雪GM不得不出面干预，对肇事者提出严正警告。

“你们中间的一些人显然没有意识到，你们所玩的这款游戏、游戏中的所有账号，以及相关的衍生产品，都是美国军方的财产。当你篡改游戏的时候，你不仅违背了我们的用户协议，而且是在滥用军方的财产。说得更严重些，你是在滥用美国军方的电脑程序和设备。”

——《美国陆军》(America's Army)执行制作人菲尔·德卢卡在官方网站上警告黑客，任何对游戏的修改都有可能造成严重的后果。

“我们去年在贵阳、南京做过社会调查，发现没有玩电子游戏的孩子，智力发育基本上是正常的。上网成瘾的孩子，有的智商甚至达不到正常值。”

——北京心理咨询热线心理咨询师孙欲晓认为，孩子长期沉湎于网络游戏，智力发育会受到极大影响。那些上网成瘾的孩子，智商比原来低很多，甚至比正常孩子的智商都要低。

数字

3.1亿美元

与游戏大国相比，中国市场仍显得微不足道。据IDG统计，中国2004年游戏市场规模为3.1亿美元(合人民币25.7亿元)，其中来自网络游戏的收入占到96%。2004年，美国的游戏市场规模为99亿美元(包括硬件、软件和周边产品)，日本为42亿美元，英国为25亿美元。

8400万美元

微软家庭娱乐部门自创建以来首次实现盈利，第四季度净利润为8400万美元，这主要得益于Xbox和《光晕2》的强劲销势。尽管如此，微软首席财务官约翰·康纳斯表示该部门下半年仍会出现亏损，要实现稳定盈利需要到2007年。

18%

2004年，美国PC游戏市场萎缩18%，全年销售额为11亿美元，比上年减少2亿美元。2004年美国游戏软件总销售额为73亿美元，其中游戏机游戏为52亿美元，掌机游戏为10亿美元。

170万套

VUG宣布《半条命2》的零售销量两个月内已突破170万套。作为PC游戏的顶尖者，与《光晕2》全球销量三周内突破630万套相比，《半条命2》仍有很大差距。

5.4小时

游戏玩家并不另类，据美国娱乐软件协会(ESA)针对成年玩家进行的一项调查显示，55%的成年玩家每周从事公益活动的时间在5.4小时左右，61%的人每月会抽出7个小时参加宗教活动，62%的人经常参加音乐会、展览会等文化活动，50%的人平时喜好绘画、写作和弹奏乐器。

媒体



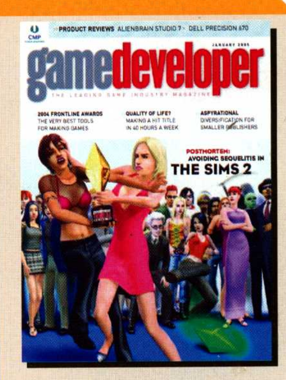
PC Gamer
《潜行者：切尔诺贝利阴影》
(S.T.A.L.K.E.R.)

射击游戏又将迎来一个新时代。在你决定升级自己的机器前，还是先看一下这款“显卡杀手”带给我们的，除了高度逼真的画面外，还有哪些新鲜的乐趣？



PlayStation 2 Official Magazine
《教父》
(The Godfather: The Game)

游戏以经典电影《教父》为背景，真实地刻画出了20世纪黑手党盛行的年代。游戏的风格类似于《侠盗猎车手》，你可以在庞大的城市中自由行动，在善与恶之间作出自己的抉择。



Game Developer Magazine
《模拟人生2》的新旧之争

经过三年半的艰苦开发，从草案到成品，Maxis工作室终于把《模拟人生2》拿了出来，他们希望在前作与续作之间保持一种平衡。他们成功了吗？



金鳞化龙

第一届中国游戏产业年会直击报道

2005年1月19日，广州番禺长隆酒店。葱郁的园林和流光溢彩的殿堂中，第一届中国游戏产业年会的布置展牌吸引了往来的宾客频频凝视。中国游戏产业在过去的一年中取得了长足的发展，这不仅体现在以网络游戏为主的行业规模进一步扩大，对电信业、出版业及其他相关行业产生了巨大的需求拉动力，更重要的是在新闻出版署的直接领导下，ChinaJoy 中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会在 2004 年 1 月和 10 月，先后于北京和上海成功举办第一届和第二届大展，其意义在于第一次树立了中国游戏产业的整体形象，体现了中国游戏产业的整体实力，无论是对整个社会公众还是对国际游戏产业界，都造成了一种蓬勃发展的公关势态。

正是在这样一个产业发展处在前所未有的良好机遇的时刻，在国家新闻出版总署的支持下，由中国出版工作者协会举办，第一届中国游戏产业年会在广州召开，来自全国各地 300 多名中国游戏开发商、渠道商、运营商、媒体和玩家的代表出席，是中国游戏产业界在 2005 年首个规格高、规模大的行业盛会。



会议第一天，报告稍显冗长，但香港生产力促进顾问杨守能先生代表香港游戏产业展示的 GameOne 公司水墨 3D 功夫引擎却令在座的中国游戏产业人士为之一振，赢得热烈的掌声。

20 日，在国际会议中心安排了一整天长长的代表发言清单。在这样重要的产业年度总结的时刻，所有与会发言代表都不免要承担起承前启后的责任。新闻出版署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟先生首先致大会开幕词，他代表政府主管部门再次将“民族网游”和“绿色网游”的产业希望表达出来，广州市新闻出版和广播电视局党委书记刘青云女士则代表地方政府领导对游戏产业的嘉宾致以热烈的欢迎。

中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓征先生公布了 2004 年度中国游戏产业报告，九城的 CEO 朱骏先生、盛大总裁唐骏先生、新浪 COO 林欣禾、光通总裁杨京先生、金山总裁雷军先生、清华大学教授熊澄宇先生、搜狐 CEO 张朝阳等行业知名人士也在这一产业盛会上将他们在各个场合所一贯秉承的产业理念进行了宣讲，其中杨京先生提出的“要像打击毒品那样打击私服外挂”及其列举的产业因私服外挂而遭受的经济上和社会问题上的损失及压力，引起与会者的特别关注。而雷军先生就金山公司在 2005 年将要进行的“网游家庭化”战略决策所做的演讲，则预示着中国网络游戏产业新一轮“圈地运动”的开始。

对话论坛上中国游戏产业群星云集，寇司愿做“守门员”，为中国游戏产业守住各种来袭的逆流。





三大分组会议同时举行，记者采访奔走忙！

本次游戏年会第二日，游戏运营论坛、游戏市场论坛和游戏开发论坛同时举行，这让许多与会的产业人士免不了顾此失彼往来奔走，更苦了担负会议采访报道重任的媒体记者们。而下午的高峰论坛则吸引了所有与会者的目光。在讨论论坛议题时，寇晓伟副司长提议的“中国游戏之梦”立即受到大会筹委们的青睐。在这个名为“对话：中国游戏之梦”的论坛上，台下是人头攒动，台上则是星光奕奕，来自中国游戏产业顶尖企业的首脑人物在主持人的诱导下一一曝光了他们作为游戏企业首脑日常最喜好的“玩法”，但在被追问到各自网游产品的同时在线人数时，却死活不肯给出哪怕是“大致”的数字。“反正是不到 100 万吧”，盛大总裁唐骏先生更是守口如瓶。当然，如果你对这些公司的运营状况真的很感兴趣，它们定期的上市公司年报是来不得半点含糊的，大家不妨去找来好好研读一下。

本次游戏年会最后的日程就是进行 2004 年度游戏产业颁奖，其中三项“十大”游戏评选为之前通过各种渠道面向游戏业界和玩家发放的调查问卷统计而来，中国游戏产业支持奖和中国游戏海外拓展奖由产业人士专家评出，其它则为会前向与会代表发放的选票进行不记名差额投票得出。这其中的 2004 年度中国游戏产业最具影响力人物给出了二十位知名产业人士的候选名单，其中只能选出十位。当主持人邀请寇晓伟副司长揭开最终风云人物名单的谜底时，整个会场的气氛被带到了最高潮。这些中国游戏产业的风云人物已不仅仅属于这个游戏产业，他们也成为现代企业发展的成功代表，并将引领着中国游戏产业向更远大的目标前行。■（图、文／梁华栋）

2004 年度游戏产业颁奖，十大风云人物作为压轴选项备受关注。



十大最受欢迎的网络游戏：

天堂 II、传奇、传奇三、传奇世界、梦幻西游、奇迹、剑侠情缘 Online、魔力宝贝、大话西游 II、仙境传说

十大最受欢迎的民族网络游戏：

传奇世界、梦幻西游、剑侠情缘 Online、大话西游 Online II、封神榜、刀剑、英雄年代、仙侣奇缘、神迹、碧雪情天 Online

十大最受欢迎单机游戏：

反恐精英－零点行动、魔兽争霸、仙剑外传－问情篇、暗黑破坏神 II、三国志 10、轩辕剑 4、极品飞车、星际争霸、轩辕剑外传－苍之涛、太阁立志传 5

2004 年度中国游戏产业支持奖

成都市人民政府
上海市新闻出版局
上海市公安局网监处
中国电信互连星空
北京汉威国际展览有限公司
上海信息产业集团增值应用中心
四川公用信息产业有限责任公司

2004 年度中国游戏海外拓展奖

北京搜狐在线信息有限公司
浩方有限公司
北京游戏蜗牛网络技术有限公司
光谱资讯有限责任公司
金山数码娱乐科技有限公司
目标软件(北京)有限公司
网龙中国有限公司

2004 年度中国十佳游戏运营商

新浪互联信息服务有限公司
上海盛大网络有限公司
金山软件有限公司
第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司
光通通信发展有限公司
智冠电子(北京)有限公司
网易
北京搜狐在线网络信息服务有限公司
深圳腾讯计算机系统有限公司
网星史克威尔艾尼克斯网络科技有限公司

2004 年度中国游戏企业新锐奖

北京游戏蜗牛网络技术有限公司
梦工厂软件有限公司
上海腾武数码科技有限公司

2004 年度中国十佳游戏开发商

金山软件有限公司
网易
目标软件(北京)有限公司
智冠电子(北京)有限公司
上海盛大网络有限公司
第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司
腾讯科技(深圳)有限公司
北京游戏蜗牛网络技术有限公司
光通通信发展有限公司
网龙(中国)公司

2004 年度中国最佳游戏渠道商

北京骏网联合科技有限公司
连邦软件有限公司有限公司
北京晶合时代软件技术有限公司

2004 年度中国十佳游戏媒体

新浪游戏频道
大众软件
17173
网易游戏频道
家用电脑与游戏
电脑报
电脑商情报－游戏天地
游戏基地
天极网
电脑游戏新干线

2004 年度中国游戏产业最具影响力人物

丁　磊　网易
陈天桥　盛大网络
朱　骏　第九城市
雷　军　金山软件
马化腾　腾讯科技
唐　骏　盛大网络
求伯君　金山软件
杨　京　光通
王俊博　智冠电子
张朝阳　搜狐

2005，跳跃的PC Game

帝国时代Ⅲ》、《雷神之锤Ⅳ》、《文明Ⅳ》、《神秘岛Ⅴ》、《侠盗猎车手：圣安德里亚》……这些传奇之作将为所有坚守阵地的PC玩家奉上一个梦幻的2005。

我们是另类的生物

与Console玩家相比，作为PC玩家的我们不得不为自己的爱好付出更大的牺牲，承受更多的孤独。比如，我们不得不连续数小时保持笔直的坐姿贴在电脑屏幕前，敲打键盘和鼠标，而无法像Console玩家那样舒服地躺在沙发上，对面是一台42寸等离子电视和一套价值不菲的音响设备。与此同时，我们还必须忍受繁琐的安装、频繁的兼容问题、漫长的Loading、昂贵的升级和各种不可思议的崩溃。

但也正因为此，我们可以自豪地宣称自己是世界上最忠诚、最乐观的玩家。在我们眼里，每一天、每一年都充满希望。

2005年，PC玩家又将迎来哪些新的希望？

视觉盛宴——拜图主义者的选择


"虚幻3"引擎拥有怪物般的能量

新年刚过，即时策略迷就收到了来自Ensemble工作室的一份大礼——《帝国时代Ⅲ》（Age of Empires III）。经过两年的秘密开发，游戏已进入"特性完成"（Feature Complete）阶段，这意味着游戏中的所有技术、特性和玩点都已确定，剩下的只是往里填充内容。Ensemble似乎并不急于向好奇的玩家公布太多系统方面的消息，而是亮出十几张高分辨率截图，从高耸的欧洲大教堂到勇敢的印第安部落，从工业时代的步兵、骑兵到装备有火炮的巨舰，画面之精美令人难以相信这是一款支持百十人同屏战斗的游戏。

《帝国时代Ⅲ》并不是唯一一款炫耀画面的即时策略游戏，沉寂四年后，我们终于听到了来自《红色警戒3》（Red Alert 3）的消息。执行制作人马克·斯卡格斯在一封写给C&C迷的信中透露，《红色警戒3》已在开发中，尽管游戏使用的仍是《命令与征服：将军》和《指环王：中土之战》的Sage引擎，但他们会对这个引擎作"重大改进"。

还有波兰人的《地球2160》（Earth 2160），四年前的《地球2150》就是凭借强劲的3D画面在成堆的RTS中硬生生地闯出一条生路：夜幕降临后建筑物和单位会自动打开照明灯，下雨后地面的弹坑会慢慢积满雨水，逼真的雨、雪、雾等天气效果。《地球2150》的3D引擎当年曾技压群雄，此次的"Earth III"引擎又会给我们带来怎样的视觉冲击？

真正引领图像技术的当然还是主视角射击游戏。2004年，我们已经见识了《毁灭战士3》的引擎和《半条命2》的"Source"引擎，但真正的硬件杀手还没有露面，那就是"虚幻3"（Unreal 3）。"虚幻3"唯一一次与公众见面是在去年的E3上，其效果只能用"恐怖"二字来形容。Epic总裁提姆·斯韦尼曾表示"虚幻3"引擎是针对2006年的游戏而设计，但愿在今年5月的E3上，我们能看到BioWare那款使用"虚幻3"引擎开发的角色扮演游戏的身影。

即使"虚幻3"游戏千呼万唤不出来也没关系，2005年我们还有《潜伏者：切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.）、《恐惧》（F.E.A.R.）和《毁灭战士3：邪魔复活》（Resurrection of Evil）这些大作来填补视觉上的空白。在PS3、Xbox2等次世代主机发售之前，PC游戏仍然有资格在画面上标榜一把。


当然，对机器配置的要求也会是怪物级的

期待新星——原创主义者的选择


Flagship的神秘之作能否替代《暗黑破坏神III》的空缺？


除了几张角色和怪物设定，我们对游戏一无所知。

续作泛滥的今天，凭空拿上一份创意四射的策划案去说服发行商投资已经越来越难。好在还有一些游戏圈里的老人能够凭借自己的声望，砸出几个新品牌，让玩家们不至于被掩埋在故纸堆里。

前暴雪北方副总裁比尔·罗珀跳槽后带着开发"暗黑破坏神"系列的一票人马创办了Flagship工作室，一年多来杳无音讯。我们只知道Flagship的处子之作肯定是一款角色扮演游戏，至于游戏的世界设定和玩法，无可奉告，除了官方网站上的六张角色和怪物的设计图。我们相信这款神秘之作会成为《暗黑破坏神III》的替代品，我们更相信暴雪员工们的跳票能力。

比尔·罗珀离开前三年，暴雪北方曾有另一支人马跳出去，成立了今天的ArenaNet工作室。凭借当初创建Battle.net的深厚功底，ArenaNet选择网络游戏作为发展方向。他们的《公会战争》（Guild Wars）已在今年1月进入最后测试，尽管遭遇《魔兽世界》的阻击，参与者的反馈情况依然非常良好。

谈及网络游戏，自然不能不提到"创世纪之父"理查德·加里奥特。加里奥特的Destination工作室和ArenaNet工作室同年创建，并先于后者加盟韩国NCSoft公司旗下。如今《公会战争》即将开始运营，而加里奥特的《清白世界》（Tabula Rasa）历时四年却依然没什么动静。

"Tabula Rasa"源于英国哲人洛克的"白板说"，洛克反对"天赋观念说"，主张新生儿的心灵是一块白板（Tabula Rasa），任何知识和经验都是后天习得而非先天获得的。以此作为游戏的名称，加里奥特或许是想抒发"而今迈步从头越"的决心，或许是在暗示游戏业需要一块白板，让开发者能够自由挥洒，不再受制于发行商的高压。

并非只有网络游戏才是原创的天堂，单机游戏方面，除了前面提到的《潜伏者》、《恐惧》和Flagship工作室的神秘之作外，还有许多原创作品值得关注。《战火兄弟连》（Brothers in Arms）能否突破"荣誉勋章"系列和"使命召唤"系列的包围？"牛蛙之父"彼得·莫利纽克斯能否借由经营游戏《电影大亨》（The Movies）一雪《寓言》之耻？《纽约时报》畅销军事作家戴尔·布朗执笔的《战争行动》（Act of War）能否利用现代反恐题材为即时策略游戏打开一个新局面？《帝国荣誉》（Imperial Glory）能否跨越"全面战争"系列架起的策略游戏新标杆？与《毁灭战士3》、《半条命2》这些巨人相比，同为科幻题材的《雪盲行动》（Project Snowblind）在游戏性方面有哪些特色？经历《鬼屋魔影：新噩梦》的失败后，Darkworks工作室能否在《冰点恐惧》（Cold Fear）中为我们带来一场新的恐怖之旅？

相信在今年将要发售的这些原创作品中，一定会升起几颗新星，成为未来市场的新宠。

巨人肩上——拿来主义者的选择

如果把授权游戏也算作原创的话，我们的选择范围会更大。比如《龙晶》（Dragonshard），这款使用威世智艾伯伦（Eberron）战役设定的"龙与地下城"作品，出人意料地选择成为一款即时策略游戏，而非传统的角色扮演游戏。相信Liquid工作室会为游戏加入丰富的RPG成分，一如他们当初的那款《魔域帝国》。

更多的授权来自小说和电影，动作冒险游戏《邪神召唤：黑暗角落》（Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth）改编自相应的纸上角色扮演游戏系统，而这套纸上角色扮演游戏系统又源于恐怖小说大师霍华德·洛夫克莱夫特（H. P. Love-


AT-AT 看起来总是那么酷


爆炸效果还不错

craft）的小说。Console 玩家为“生化危机”、“寂静岭”、“钟楼惊魂”、“零·红蝶”而自豪，PC 玩家也应该享受到原汁原味的恐怖。

“星球大战”的世界每年都会蹦出一、两款游戏，今年也不例外。刚刚曝光的即时策略游戏《星球大战：帝国战争》（Star Wars:Empire At War）的剧情设定在《星球大战：新希望》前两年，与《星战前传Ⅲ：西斯的复仇》也有部分交叉。从公布的游戏画面中，我们可以看到沙漠、绿洲、太空等战场，以及 AT-AT 步行战车、钛战机这些熟悉的身影。另有一款射击游戏《星球大战：共和国指挥官》（Star Wars: Republic Commando），我们不妨把它想象为“星战”背景的《彩虹六号》。

《星河舰队》（Starship Troopers）的影迷们也将迎来一款改编游戏，不是四年前那款无法建造基地、无法生产士兵的 RTS，而是一款全新的 FPS，让你近距离体验人虫大战的乐趣。

所有授权作品中，《黑客帝国》的身价无疑最高，Interplay 曾以 1000 万美元的价格买下《黑客帝国》的游戏开发权。很快，“无人永生”系列的开发者 Monolith 工作室与好莱坞鬼才沃卓斯基兄弟联手打造的《黑客帝国在线》（The Matrix Online）就要在北美开始运营，但愿网络版不要重蹈单机版叫座不叫好的覆辙。

最后还有一款介于原创与续作之间的游戏——《盟军敢死队：攻击力量》（Commandos:Strike Force），虽被冠以“盟军敢死队”的名称，却一改以往的即时战术路线，摇身变为一款不折不扣的射击游戏，希望它能突破当年《命令与征服：叛逆者》的水准。

延续辉煌——大作主义者的选择

扫描近几年美、日、英三大游戏市场的畅销榜，你会发现榜上绝大多数游戏的名称后面都带有一个阿拉伯数字或罗马数字。不出意外的话，2005 年，其中的许多数字会“自加一”。

所有续作中最值得期待的无疑是《侠盗猎车手：圣安德里亚》（Grand Theft Auto:San Andreas），凭借 PS2 版本横扫 2004 之后，我们的偷车英雄终于决定在今年夏天登陆 PC。虽然目前还不清楚 PC 版本会加入哪些新内容，但至少在图像和武器的操作方面，PC 更有优势。

除了“侠盗猎车手”这棵摇钱树外，“文明”系列也被 Take-Two 公司以 2230 万美元的价格收入囊中。这是件好事，至少席德·梅尔不用再担心资金方面有任何问题。《文明Ⅳ》（Civilization Ⅳ）被安排在今年年底的黄金档期上市，我们很想看看席德·梅尔究竟会为已经很完善的“文明”系统再加入怎样的疯狂想法。

策略游戏的爱好者们或许还要等上一阵子才能玩到《文明Ⅳ》、《黑与白 2》（Black & White 2）或《地球帝国Ⅱ》（Empire Earth Ⅱ），而角色扮演游戏迷们很快就会迎来 2003 年最佳角色扮演游戏《星球大战：旧共和国武士》（Knights of the Old Republic）的续集，西斯教徒与杰迪武士之间将上演一场殊死搏斗。汤姆·克兰西的一堆续作也会在今年陆续发售——《彩虹六号 4：一级禁闭》（Rainbow Six 4: Lockdown）、《幽灵行动 2》（Ghost Recon 2）、《霹雳小组 4》（SWAT 4），还有我们的老伙计费舍尔的最新冒险《分裂细胞：混沌理论》（Splinter Cell:Chaos Theory）。射击游戏当然不能少了万众期待的《雷神之锤Ⅳ》（Quake Ⅳ），Raven 不紧不慢地放出几张令人垂涎的截图，告诉玩家：“这回你不再是孤军奋战，一整支军团和各种武器、载具都将掌握在你的手中。”



黑帮火拼方显 GTA 的英雄本色


恐怖版“系统震撼”

有些厂商把游戏名称后面的数字变小了，例如 Digital Illusion 的《战地风云 2》（Battlefield 2），在把“1942”变成“2”的同时，将战争从二战时期带入了现代战场。有些厂商干脆删掉名称后面的数字，换之以副标题，以彰显其独立性。“杀手”系列的四代作品被命名为《杀手：血钱》（Hitman:Blood Money），受漫画玩家追捧的“自由力量”系列的第二部被称为《自由力量 vs.第三帝国》（Freedom Force vs. The Third Reich），2000 年最佳冒险解谜游戏《最长的旅途》的续集索性换了个新名字——《梦陨》（Dreamfall）。

尽管 Irrational 一再强调《生化震撼》（Bioshock）不同于已消亡的 Looking Glass 工作室的“系统震撼”（System Shock）系列，但其中的许多元素，包括角色的升级方式、开放式架构以及部分细节，都与“系统震撼”有着相似之处。如果不考虑版权等问题，这款恐怖类动作冒险游戏还是应该算作续集比较合适。

体育游戏是公认的“续水专业户”，美国艺电（EA）是公认的“续水王”。为迎接 2006 年德国世界杯，《FIFA Football 2006》必定会盛装出场，还有《NBA Live 2006》、《Madden NFL 2006》……唯一留有悬念的是封面人物的合同会落在哪些球星头上。

好在不是所有厂商都热衷于无无止境的克隆，育碧决定在今秋推出《神秘岛Ⅴ：时代终结》（Myst Ⅴ:End of Ages），如游戏名所暗示，它将终结“神秘岛”系列的不朽神话。

新希望——浪漫主义者的选择



传说中的《异尘余生 3》菜单


传说中的《异尘余生 3》截图

估计会有不少人恶毒地诅咒《魔兽世界》和《大航海 Online》，希望它们统统失败，并认为这样就可以让暴雪和光荣把《星际争霸 2》、《大航海时代 5》的开发重新搬上日程。

暴雪以每年一部精品或精品资料片的速度有节奏地冲击着市场，2000 年的《暗黑破坏神Ⅱ》、2001 年的《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》、2002 年的《魔兽争霸Ⅲ》、2003 年的《魔兽争霸Ⅲ：冰封王座》、2004 年的《魔兽世界》。随着《魔兽世界》的成功发售，2005 年暴雪必定会把资源集中在《魔兽世界》的资料片上。我们所能期待的，只是暴雪对《星际争霸 2》或《暗黑破坏神Ⅲ》的存在的小小暗示。

有的游戏活着，它已经死了；有的游戏死了，它还活着。本世纪最大的“活死人”当数《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever），这款连续数年蝉联《连线》（Wired）网站“雾件”（VaporWare）排行榜冠军的游戏，今年终于没有上榜，因为它被授予了“终身成就奖”。有望在“雾件”榜上与《永远的毁灭公爵》一较高下者非《要塞小分队 2》（Team Fortress 2）莫属，幸运值足够高的话，我们或许能在今年的 E3 大展上捕捉到这两位仙人的神秘背影。

2005 年值得期待的角色扮演游戏实在不多，《地牢围攻 2》（Dungeon Siege 2）在公布后就再也没有更多的消息，我们只能把希望寄托在 Bethesda 工作室身上。Bethesda 手中握有两款 RPG 大作——《上古卷轴Ⅳ：地狱行》（The Elder Scrolls Ⅳ:Oblivion）和《异尘余生 3》（Fallout 3），前者已经开发了两年，后者接手至今还不足一年。这两个系列均以庞大复杂的架构而闻名，即便最后的除错，恐怕也需要耗费巨大的精力。尽管我们很希望它们能赶上 2005 年的档期，但若像《创世纪Ⅸ》那样因急于赶工而破坏了经典的形象，实在是得不偿失。

平静的水面下还隐藏有许多火山，我们至今对它们一无所知，但它们随时可能爆发，比如《半条命 2》的资料片、《光晕 2》（Halo 2）的 PC 版。去年 10 月的 ChinaJoy 上，我们采访了 Maxis 工作室的制作人比利·许（Billy Hsu），谈到《模拟城市 4》的一些不足时，比利笑着说：“别担心，在《模拟城市 5》中，这些问题都会得到解决。”■

2005十大“电子海洛因”通缉榜



《潜伏者:切尔诺贝利阴影》(S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl)



◆ 贩卖者:GSC Gameworld
◆ 通缉期限:2005年5月14日
◆ 毒品类型:主视角射击
◆ 产地:切尔诺贝利核电站。1986年4月26日凌晨,位于前苏联乌克兰加盟共和国境内的切尔诺贝利核电站,由于工作人员违章操作导致第四号反应堆起火爆炸。核反应堆溢出的大量碘131、铯137等放射性物质,令周边环境遭到严重污染,居民健康受到严重伤害。
◆ 致瘾成分:CG品质的画面。有人称之为2005年的《孤岛惊魂》(Far Cry),初次看到游戏截图,你会误以为这是CG画面,开发人员花在引擎上的时间显然比花在策划上的时间要多得多。你是切尔诺贝利核事故后幸存下来的一名雇佣兵,在这充满辐射的区域内完成各种危险任务。场景中的众多NPC令游戏世界真实可信,敌人会成群结队地出现,让你手忙脚乱。游戏还加入了一些RPG成分,让你可以选择一条独特的成长之路。



《上古卷轴Ⅳ:地狱行》(The Elder Scrolls IV: Oblivion)



◆ 贩卖者:Bethesda Softworks
◆ 通缉期限:2005年冬
◆ 毒品类型:角色扮演
◆ 产地:地狱位面。“Oblivion”在“上古卷轴”的世界设定中是“地狱”的意思,它代表着另一个存在位面,所有恶魔和黑暗领主都来自这里。每一个黑暗领主都曾在之前的游戏中出现过,他们各人统治着一块独立的地盘。
◆ 致瘾成分:巨大、开放的世界。“上古卷轴”系列一向以它庞大的架构和开放式剧情而闻名,与之相伴的是挥之不去的诸多“臭虫”,本作恐怕也不会例外。除了可以随机生成森林等户外场景的新引擎外,设计师还想出了一套“发散AI”系统,让场景中的NPC能够根据自己的状态思考问题:如果他饿了,会想办法去找食物;如果状态不好,会找地方睡上一觉。更重要的是,《晨风》中备受批评的战斗系统终于被推倒重来。





《战场风云2》(Battlefield 2)



◆ 贩卖者:Digital Illusions CE
◆ 通缉期限:2005年3月21日
◆ 毒品类型:团队主视角射击
◆ 产地:美国、中东、中国。瑞典人带领玩家离开二战战场,投身到了现代战争之中。世界格局蕴藏着种种不安定因素,中东恐怖分子日益猖獗,美国“国际警察”的地位岌岌可危,崛起的中国是唯一能钳制两方的力量,也是美国潜在的最大竞争对手。
◆ 致瘾成分:大规模战争体验。拿起最新的武器装备,驾驶30多种飞机车辆,从巷战到野战,从丛林战争到平原战争,在支持100多人的开阔地图上纵横驰骋。新增的指挥官系统令玩家可以俯视整个战场,指挥队友的进攻,呼唤炮兵的火力支援;小组创建系统则允许玩家把大军团分割为不同的小组,以方便相互之间的协同作战。游戏的新引擎在保证画面细腻度的同时,加入了厚薄的概念,子弹穿不过一堵墙,但可以穿过一块木板。





《雷神之锤Ⅳ》(Quake IV)



◆ 贩卖者:Raven Software
◆ 通缉期限:2005年冬
◆ 毒品类型:主视角射击
◆ 产地:Strogg星球。消灭Strogg人的首领Makron后,Strogg人在一个更强大的首领的领导下再次组织起来。由于Strogg星球的防御体系尚未修复,地球人乘此机会发起了最后的进攻。
◆ 致瘾成分:《毁灭战士3》引擎。六年的等待并没有为这款游戏带来太多的消息,我们只知道它使用的是《毁灭战士》的引擎,玩法上将一改前作的联机对战路线,而把重心重新放在单人战役上,当然,联机部分仍会提供。游戏的情节沿承二代,你并非孤军奋战,一整支全副武装的海军陆战队员将听候你的调遣;除武器装备外,你还可以在游戏中驾驶车辆——听起来有点像Quake版《使命召唤》。



《帝国时代Ⅲ》
（Age of Empires III）



◆ 贩卖者：Ensemble Studios
◆ 通缉期限：2005年下半年
◆ 毒品类型：即时策略
◆ 产地：16世纪至19世纪的美洲。游戏的时间始于公元1500年哥伦布发现新大陆之后，追随美洲的历史直至1850年美国内战前结束。从船只在美洲大陆登陆时起，你的任务是率领法国、西班牙或英国等八个欧洲国家之一，把母国的旗帜插遍这片大陆，征服新世界。
◆ 致瘾成分：殖民时代的枪炮。与"帝国时代"系列的以往作品不同，本作出现了枪炮，游戏初期仍以长枪兵和弩兵等传统单位为主，中后期则会有火器单位出现。你不再需要建造伐木场和磨坊，当农民砍下一棵树或打到一头鹿的时候，木材和食物会自动加到资源中。游戏的另一创新在于"Home City"的概念，"Home City"是位于欧洲大本营的都市，它将支持大洋彼岸的殖民者们的征服之旅。



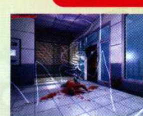

《侠盗猎车手：圣安德里亚》
（Grand Theft Auto: San Andreas）



◆ 贩卖者：Rockstar North
◆ 通缉期限：2005年6月10日
◆ 毒品类型：动作射击
◆ 产地：圣安德里亚。一块黑帮势力猖獗的区域，包括San Fierro（以旧金山为原型）、Las Venturas（以拉斯维加斯为原型）和Los Santos（以洛杉矶为原型）三座城市。San Fierro是一座被大雾笼罩的都市，Las Venturas有着清新的空气和迷眼的灯光，Los Santos大多数时候天气晴朗，间或有沙尘和暴雨。
◆ 致瘾成分：黑帮、Hip-Hop。"侠盗猎车手"系列的最大特色在于高自由度和互动性，以及暴力、血腥的黑帮之争，这些特点在本作中得到了充分发挥。设计者还为角色加入了升级系统，声望、体力、肌肉、肥胖、魅力，以及交通工具的操作技能，都可以通过健身房、美容院、餐厅等场所，以及驾驶、射击、搏斗等方面的经验积累而得到提升。从BMX越野自行车、摩托车到飞机、坦克，游戏中的交通工具也更为丰富。




《恐惧》
（F.E.A.R.）



◆ 贩卖者：Monolith Productions
◆ 通缉期限：2005年夏
◆ 毒品类型：主视角射击/动作
◆ 产地：太空研究所大楼，这里秘密进行着一项价值数十亿美元的太空计划。一天，人们发现研究所失去了与外界的所有联系，派去救援的第一支特种兵小组全军覆没，你带领三名部下开始了第二轮救援。"F.E.A.R."就是你所在的小组——"First Encounter Assault Recon"（前线突击侦察小组）的缩写。
◆ 致瘾成分："午夜凶铃"+"黑客帝国"。"半条命"遭遇"午夜凶铃"、"指环王"遭遇"黑客帝国"、"霹雳小组"遭遇"X档案"……以上类比出自游戏的发行商威旺迪官员之口，姑妄听之。可以确定的是，除了持枪的恐怖分子外，你还会遇到许多灵异生物；除了机枪和能量枪外，你还可以施展自己的中国功夫。诡异恐怖的剧情、令人窒息的子弹时间、激烈夸张的武打动作，令这款游戏特色鲜明。




《星球大战：旧共和国武士Ⅱ》
（Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords）



◆ 贩卖者：Obsidian Entertainment
◆ 通缉期限：2005年2月
◆ 毒品类型：角色扮演
◆ 产地：银河帝国。故事发生在前作后的五年，一代的主角在决斗后失去踪迹，星系陷入混乱，西斯发誓消灭杰迪。作为一名失去记忆的杰迪武士，你将担负起拯救共和国的责任。本作将向玩家说明神秘力量"原力"的来源，并会详细描述杰迪武士与西斯教徒之间的持久战争，让玩家对"星球大战"的庞大世界观有更深入的了解。
◆ 致瘾成分：西斯大战杰迪。你可以在代表正义的杰迪和代表邪恶的西斯之间徘徊，两大阵营各有完全不同的职业与属性发展。游戏过程中会有新同伴加入，其中既有熟悉的面孔，也有一些新角色，令剧情发展更为曲折。本作的战斗系统与一代大致相同，但在武器系统进化、技能等级提升方面将更有自由度。你可以使用30多种武器，并能够通过"强制干扰"使敌人自相残杀，战斗动画也更加丰富有趣，根据等级高低的不同会有所变化。




《战火兄弟连》
（Brothers In Arms: Road To Hill 30）



◆ 贩卖者：Gearbox Software
◆ 通缉期限：2005年第一季度
◆ 毒品类型：主视角射击
◆ 产地：二战时期的法国。诺曼底登陆前的那天晚上，一支空降部队降落在法国，在随后的八天里，他们凭借勇猛的作战精神，出色地完成了101空降师的三大任务：破坏海滩防线、坚守北部战线、攻占法国小镇卡瑞登（Carentan）。这些士兵被美国军方评价为诺曼底登陆战中"最具战术素养和战斗效率"的小组。
◆ 致瘾成分：真实的历史、真实的战争。游戏中的所有地形和建筑物均基于原始的历史照片、地图和卫星图像，开发人员还曾亲自前往法国勘察地形。战术方面，制作组邀请了美国上校、坦克学院校长约翰·安塔尔作为顾问。游戏独有的小组指挥系统要求你必须用脑子作战，而不是一味地向前冲。你需要清醒地分析战场局势，果断合理地对下达战斗指令，压制火力和侧翼进攻将在游戏中扮演重要角色。



《梦陨》
（Dreamfall）



◆ 贩卖者：Funcom Oslo A/S
◆ 通缉期限：2005年夏
◆ 毒品类型：动作冒险
◆ 产地：斯塔克、阿卡迪亚。斯塔克（Stark）是科技化的现代世界，阿卡迪亚（Arcadia）是中古背景的魔法世界，另外还有一个终年白雪覆盖的冬之城。前作《最长的旅程》的主人公是一位居住在斯塔克的名叫爱坡兰（April Ryan）的年轻女子，她具有穿行于斯塔克、阿卡迪亚这两个平行世界的特殊能力。
◆ 致瘾成分：奇异梦境。本作的故事发生在前作的十年后，一位名叫柔依（Zoe）的女学生常常梦见阿卡迪亚和爱坡兰，她逐渐意识到斯塔克、阿卡迪亚这两个世界再次面临着威胁。随着故事的进展，你将可以操作爱坡兰和刺客奇姆（Kiam）。游戏的风格仍是传统的冒险解谜，但增加了更多的动作元素，例如，被困在地牢里的柔依不需要四处寻找钥匙，而可以一脚把门踢开，不过你不必担心游戏会变味为另一款"古墓丽影"。■






世界在你眼前

——完美时空探密

杀毒软件、教育软件、游戏软件曾是国内通用软件市场的三大支柱，随着通用软件市场的陷入低谷，许多传统厂商开始转型。杀毒软件三雄之一金山两年前即把战略重心转向网络游戏，而教育软件业的巨头洪恩也于近期开始涉足网络游戏。上世纪末，洪恩曾推出过一些成功的单机游戏产品，他们的开发小组祖龙工作室也是当时国内研发实力最为深厚的团队之一。

提起祖龙工作室，也许近两年热衷于网络游戏的玩家们并不熟悉，但是有着多年单机游戏经验的老玩家，会对1999年国内第一款真三维即时策略游戏《自由与荣耀》有着深刻印象，这就是祖龙工作室的成名作。2001年、2002年，他们又相继推出《自由与荣耀2》和《大秦悍将》等单机游戏，在3D国产游戏的发展史上写下了浓重的一笔。

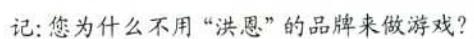
祖龙工作室是国内单机游戏市场上坚持时间最久的斗士，两年前，当老牌单机游戏开发商金山和目标把全部精力投入网络游戏的制作中时，祖龙工作室依然坚守阵地，先后为单机游戏玩家带来了《抗日：血战上海滩》和《抗日：血战缅甸》两款射击游戏。其中《血战上海滩》在单机游戏市场严重萎缩的情况下，依然取得了不俗的业绩。

在取得这些成绩后，祖龙工作室却仿佛销声匿迹了。有人说他们急流勇退转向了其它领域，有人说他们仍在默默地积蓄和探索。直到近日，记者才得到消息说祖龙工作室重现江湖，秘密开发中的是一款3D网络游戏。这款游戏是否就是祖龙两年多来的成果？这几年祖龙工作室发生了哪些变化？开发中的神秘之作究竟是什么样？新公司"北京完美时空网络技术有限公司"与祖龙之间又是什么关系？带着种种疑问，记者来到了位于北京上地信息产业基地的洪恩软件总部，对洪恩教育集团董事长、完美时空董事长池宇峰作了一次专访。

记者：洪恩的主业是教育软件，2003、2004年国内通用软件厂商出现大溃退，金山转型做网络游戏，铭泰转型为翻译企业。作为通用软件的一个分支，教育软件市场的未来前景如何？洪恩涉足网络游戏，是否会影响原有的核心竞争力？

池宇峰：洪恩这几年发展得很好，去年的销售额也有很好的增长，在教育软件市场上稳居领头羊的位置。之所以决定涉足网络游戏，是因为我们在教育软件市场上的地位已经很稳定，公司需要拓展新的经营领域。





完美时空董事长池宇峰

选择游戏作为新业务，一方面是因为网络游戏市场的快速增长，另一方面也是因为游戏与教育之间的联结非常紧密。我们做了这么多年的教育软件，总结出不少规律，一套学习软件要想吸引孩子，必须寓教于乐。我们的每一套教育软件都有游戏的内容，有些甚至完全由游戏构成。从销售上看，无论游戏还是教育，面向的都是个人和家庭，直接消费者都是青少年。面向青少年的营销，我们有着丰富的经验。举例来说，我们现有的教育软件渠道非常强大，中关村很多单机游戏都在走我们的渠道，因为他们进不了书店，而我们能进。

单从收入来看，我承认教育软件市场的成长空间比较小。但与收入相比，我更看重"洪恩"的品牌，这是我们最大的价值所在。洪恩在教育行业和出版业的发展潜力非常巨大，如果国内的教育出版行业能够尽早放开，洪恩可以再迅速壮大几倍，朝着一个更高的目标发展下去。

记：您为什么不用"洪恩"的品牌来做游戏？

池：首先是为了维护"洪恩"这块牌子。洪恩是国内教育出版业的金字招牌，"百年教育，百年洪恩"是我们的理念。我们和金山不太一样，金山主要做工具软件，无论WPS还是《金山毒霸》，都没有任何年龄倾向，所以他们可以把"金山"的品牌直接拿来做游戏。洪恩不同，洪恩所做的教育软件是专门面向青少年的，是为了帮助青少年健康成长的。就目前国内主流媒体的舆论导向来看，游戏行业仍然处于一个比较敏感的地位，我不想让洪恩沾到任何有可能在舆论上对青少年教育产生负面影响的事物。所以我们必须把游戏单独拆出来做，做成一个全新的娱乐品牌。

记：我们知道祖龙工作室其实是从《自由与荣耀》这款游戏开始的，作为洪恩软件的游戏研发团队，随着2000年洪恩退出游戏市场后，祖龙也随之消失了。为什么三年后又回来了呢？祖龙在这三年里，都在做什么？

池：可能大家对祖龙这个名字并不熟悉，我们以前的游戏产品主要是出口，并没有在国内推广，象《自由与荣耀》以及后来的《大秦悍将》都发行到了韩国、美国及中国台湾地区。这三年我们始终没有放弃游戏，因为国内单机游戏市场的萎缩，洪恩的方向变了，但我们的团队还在。这几年中，我们一直在替国外代工游戏作品，同时也在不断学习和积累新技术、新思路。《完美世界》这款游戏最初立项是从2000年开始的，我们用了三年时间来打磨这款游戏。在宣传方面，祖龙始终很低调，所以大家误以为我们不再做游戏了，其实这是不正确的。经过这几年的磨砺，我相信这款全新的网络游戏产品从内容设计到技术实力，都会是国内的领军之作。



动作捕捉间

设备食物俱全的小食堂

记：您能介绍一下祖龙工作室最初的创立经过吗？

池：这是一段很有趣的经历。1997年，洪恩的《开天辟地》在市场上取得成功。一天，有人敲门，从门外走进来四个小伙子，他们都是清华的学生，说是做游戏的，问我愿不愿意投钱。我那时对清华的校友特别有好感。运行他们的游戏后，屏幕上出现了一大块绿地，几个坦克在上面开来开去，我觉得有点意思，但画面太简陋了，于是提了些修改建议，让他们做得更逼真一些。他们走了以后我也没把这事放在心上，因为我想他们都

是学生，做游戏恐怕也只是三分钟热度。

没想到一个月后，他们又回来了，而且真的做到了上次我建议的那个样子。我觉得他们的确是踏踏实实做事情的人，就给了20万，他们在附近租了间房子，找了十几个同学开始研发。一年后，我去看他们，发现他们什么也没做出来，因为他们没有任何管理经验，一会儿这个考试，一会儿那个出国。20万用完之后，他们的进度离计划还差得很远，我对他们说，这可不是办企业的样子，你们加入洪恩，我来管理，我继续投钱。于是这支队伍就都过来了，一直发展到今天的100多人，非常稳定，骨干人员基本没什么变动。

记：工作室目前是否已经纳入完美时空的团队中，他们主要的工作集中在哪里？

池：祖龙工作室目前已经完全纳入完美时空中，整个团队比以前有了更大规模的发展。我们以前是50多人的开发团队，现在更大，已经有130多人的研发团队及运营团队，其中80个美工，主要工作集中在美术制作和系统优化方面，包括游戏场景、地图绘制及人物设计。现在已经制作好的地图场景已经达到了现实世界的8×11公里那么大，预计公测后会陆续开放的地图总数将达到450多张。

记：看来《完美世界》中的地域是相当广阔的，那么可否简要介绍一下这款游戏的构思和目前的进度？

池：这个游戏是以古典神话为背景，带有奇幻色彩的大型MMORPG。主要以伏羲、女娲的故事为蓝本，描述了一个神重新创造的世界。我们定位在奇幻，主要是考虑到国内武侠网游的泛滥，使玩家大都局限于同一种世界观和游戏模式中，没什么新意。实际上中国古典传说中包含丰富的奇幻元素，提供了一个比武侠题材更为广阔的发挥空间，所以我们就选择了华夏民族上古神话传说作为主题。就目前国内市场而言，中国古典背景的全3D奇幻世界尚未出现过，我们可以说是抓住了"新鲜"二字。


美工组　美工组 MM

游戏的开发进度刚才说了，主要是美术制作方面，为了体现3D宏大的场景世界，以及变化万千的画面效果，我们投入了相当大的精力。在此之前，也否定了很多个设计版本，全部返工重来，所以整体工作量也是非常大的。这主要是因为我们想带给玩家一个真正的完美世界，所以每个细节都不能含糊。接下去将着手进行的是游戏任务内容的添加。尽管游戏的取材具有东方古典文化的色彩，但作为奇幻游戏，也拥有一些充满幻想色彩的元素，类似龙与地下城的特色，就是一个架空世界。从视觉和感受上，我们想通过美仑美奂的全3D的画面表现带给玩家以震撼。至于游戏特色方面的内容，你可以具体与我们的主策划聊聊。

记：您本人如何看待目前国内诸多大众媒体上许多对游戏的负面报道，以及这些报道对游戏行业本身带来的负面影响？

池：游戏决不是什么洪水猛兽，我们所缺乏的只是适当的引导。国内关于游戏的负面报道比较多，这体现了中国青少年教育中存在的一些问题。美国青少年成熟较早，交际很广，娱乐方式也很多，因此比较有主见和自控能力。中国的孩子从小就没


测试组 MM

正在讨论如何给场景投影的两个人

发现一个老外，据说在洪恩打工很多年了，主要负责海外业务联系，这可能也是第一个在中国游戏制作公司打工的老外吧？

看到桌子上的塑料瓶没，据说6个空瓶可以换一个苹果，所以很多人都在做这个收集空瓶的任务哦！



有太多的社交权，不能发表自己的观点，有一天当他们接触到游戏，发现了一个这么有趣、有这么多人聚在一起的虚拟社会时，就会不自觉地沉浸其中，认为这才是自己追求的生存方式。

我承认游戏对缺乏自制力的青少年会有冲击，但从另一方面看，我觉得网络游戏或许可以让青少年提前体验到现实中的许多恩恩怨怨，帮助他们更快地成熟起来。如果一个青少年很有志向，他就不会在游戏中迷失方向，即便他很喜爱游戏。只有当他没有任何生活目标时，才会在游戏中产生混乱。在培养青少年人格及个性的完善与成熟、健康人生观念的形成、志向和目标的确立等方面，家长、老师及社会舆论都应该承担更多的责任。

结束简短的采访后，池总带领记者参观了祖龙工作室。几间宽敞的玻璃间里，每个人都在紧张认真地忙碌着。在美术组，我看到开发中的游戏画面后，被深深地震撼。游戏主策划李青为我作了现场演示，他操纵一个人类男战士，在宽广的森林上空飞翔，尽管翅膀的效果还没有完全做好，但是人物动作及游戏场景中的特效和光影已经表现力十足。淡蓝的天空中，阳光格外柔和，一座座飘渺的山峰沉浸在薄雾中，云蒸雾绕。参天的大树随风舞动枝叶，俯瞰下去象是要接住人的大手。大概飞过了两屏的距离，场景中的湖水、森林、山峦和落日已经把我看呆了，没有两块地形地貌是完全相同的，而这仅仅是在一个场景中。我对游戏的兴趣大增，忍不住问东问西，终于套出了游戏一些尚未公开的秘密。

在与游戏主创人员的交谈中，我了解到了这款游戏的更多设计。在神的世界里，有4大种族共同居住，他们分别拥有独特的能力和不同的职业。人类多以战士为主，强壮而均衡；妖族则是怪物的人形，具有变身和召唤的能力；神和人的后裔羽人族，天生拥有可以自由翱翔的翅膀；而更特别的魅灵族，则是集天地灵气应运而生的，可以改变自身形象的神秘种族。尽管有羽人族存在，但游戏中上百种的翅膀将面向所有玩家开放，成为代步及战斗的工具。在空中，你不仅可以飞，还可以到达空中的城市，猎捕空中的怪物，获取空中的各种资源，而这些，只是游戏的特点之一。

《完美世界》号称有"50个第一"，都是目前国产网游未能做到的独特设计。比如玩家将可以自主调节人物形象，使用各种面部参数，如眉毛仰角、嘴唇厚度、脸型轮廓等等，创造出高度拟真的造型。同时，内容丰富的自建家园系统，将为玩家提供一片自己动手、丰衣足食的自由天地，玩家不但可以利用游戏中的资源搭建和升级帮派基地、前哨城市，还可以创建自己的私人家园，并使用"家园系统"的各种参数修改自家的地形地貌。玩家的家园地图将是独立地图，方圆1公里能同时容纳60多位好友共同嬉戏。

结束对完美时空的拜访，已经是6点多了，天色将晚，当我问起祖龙人平时工作与生活怎么安排时，回答是两点一线。因为公司内部有专门的一间食堂兼小卖部，所以大部分人每天就是定点从办公桌走到隔壁食堂的餐桌，再走回来……呵呵，其实这也难怪，面对这么庞大的游戏开发工作和紧张的开发周期，相信舒适的办公条件也会减轻员工很多生活上的负担。这种充满人文关怀的工作环境和人性化的管理模式，应该是我们的游戏业努力的方向。

说句题外话，完美时空的内部，给我的感觉不象是公司，倒象是一所大学校，用祖龙人的话说："我们彼此以同学相称，玩家对我们的评价，就像考卷上的分数，我们这些上下铺的好兄弟，一起期待着张榜的那一瞬间……我学习，我进步。"■

A
■名称 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory ■制作 Ubi Soft Montreal ■上市 2005 年 3 月（国外）
■类型 动作〖AC〗 ■代理 育碧 ■版本 英文版

TOM CLANCY'S 细胞分裂：混沌理论 SPLINTER CELL CHAOS THEORY

在完成《细胞分裂》之后，UBI 蒙特利尔立刻投入了该系列第三作《混沌理论》（以下简称 CT）的开发，该作的开发进度与 UBI 上海的《明日潘多拉》是平行的，事实上 CT 的制作在两个月前就已经完成，由于发行方紧急追加了 PS2 与 NGC 版的开发任务，为了保持全平台战略步调的一致，该作从 2004 年的 10 月延期到了 2005 年春。本作以 2008 年美国本土连续不断的大规模停电事故为背景，国安局情报员山姆·费舍尔奉命潜入东亚某岛国调查灾难的根源，最终一举歼灭通过互联网攻击美国电力传输系统，以制造恐慌与骚乱的恐怖集团。



潜入

【藏匿】本作的藏匿度指示槽改为横放，在它的下方还多出了一条声音指示条，费舍尔在游戏中的任何行为都会产生声响，声音一旦超过了警戒游标，就有可能引发敌人的注意。声音是否能被敌人听到取决于背景音的大小，在雷电交加之时，警戒游标会滑动到最大，这样即使你端枪扫射也不会被周围敌人听到，而在寂静无声的夜晚，一个更换弹夹的动作就有可能引发难以想象的后果。这个新特性也可以为我所用，发动汽车的引擎、打开厂房的机器，你可以在噪声下大摇大摆的接近敌人。

在前作中，没有将被击昏的敌人藏匿到绝对黑暗的地点，会导致莫名其妙的 GAME OVER。本作中解决了这个 BUG，根据总程序师 Mathieu Ferland 的解释，在老引擎中，游戏每隔二十秒就会对一个场景进行一次扫描，无论是被击昏还是被杀死的敌人，他们都被视作完成该“扫描”的单位，如果没有藏好尸体，尸体就会被另一个“自己”发现，从而导致游戏突然结束。本作中在“搬运”敌人时，显示器上会显示出藏匿敌人的保险程度，你可以通过它来找到最佳的放置地点。

【任务模式】本作引入了复合制任务模式，每个关卡的任务目标分为主目标、更新目标与附加目标三种，当主任务失败后，游戏并不会就此结束，你的任务会更新为另一个，通常这个任务都是让玩家收拾因主任务失败而导致的混乱局面。例如在游戏刚开始的“灯塔”一关中，你的任务是解救身份曝光的 CIA 卧底，而当任务失败后，恐怖分子会携带情报从码头逃逸，你的任务就变成了阻止他们将情报转移。奖励目标与主线没有太大关系，完成这些目标会提高关底评价。

【Soft-Body】“柔性体态”技术原本是《细胞分裂》初代开发企划案中的一个重要卖点，由于技术原因，它只能推迟到三代中实现。“柔性体态”并不是三言两语可以说明的，这个概念旨在让费舍尔的人物模型根据环境做出符合逻辑而又自然的反映，使得游戏更为逼真。从倾盆大雨中潜入室内，你会看到费舍尔擦去护目镜上的水珠；在狂风大作的悬崖上，前进中的费舍尔会放底重心，以使得自己不至于失足跌下悬崖……Soft-Body 技术还赋予了费舍尔的身体模型以柔性，在通过堆满杂物的狭小通道时，你可以通过微操作来让费舍尔不断调整自己的身姿，从而通过这些障碍。









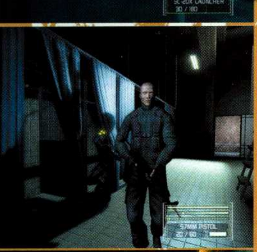
技能

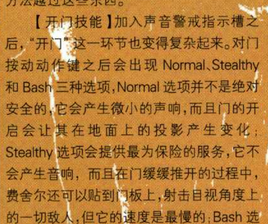
【近战搏斗技能】本作的费舍尔学会了使用战术刀，为了强化这项道具，制作组特意设计了“Closer than Ever”系统，切换到刀具接近敌人之后，费舍尔会自动放慢自己的移动速度，缓缓贴近，然后饿虎扑食般的制服敌人，你可以一刀解决那些碍事的警卫，也可以用刀具完成缴械后慢慢玩弄他们。你可以选择是以割喉还是捅心脏的方式来处决俘虏，但二者没有本质区别，制作组也不鼓励玩家使用这种暴力的方法，本作引入了评价系统，关卡结束后会显示关卡完成度数据，杀人会给评价带来严重影响。用刀来戳敌兵的大腿、后背可以逼得有用的情报，例如口令、开门密码等等。原来的费舍尔只能用肘击的方式来击昏敌人，现在，他已经会根据敌

人的装备来选取合理的战术动作，例如对付戴钢盔的敌人，他会用膝盖猛击敌人的腹沟。

大家一定记得《明日潘多拉》中，费舍尔在印尼被恐怖分子 Freeze 的那一幕吧，本作中也会出现这种场面，不同的是，没有剧情安排的鱼鹰直升机来搭救你，你要靠战术刀来反制对手。







战术刀还可以用来划开纸窗、纸墙、帐篷等“软目标”，在一个日式建筑风格的关卡中，刀会赋予费舍尔“穿墙而入”的能力。除了钳子和迷你炸弹以外，刀也可以作为开锁道具，与前者相比，它的效率是最快的，但所引发的响声也是最大的，如果门内有敌人的话，“刀起锁落”之后招呼费舍尔的就是一梭大口径子弹。

【黑客技能】CT 的背景为高科技恐怖活动，为此费舍尔在计算机方面的卓越造诣也将显露出来。你无法按下一个 Use Computer 选项就舒舒服服的获取情报，费舍尔还要接受黑客攻防的考验。游戏中的这个同步小游戏的规则如下：屏幕上以高亮方式显示几个不同的数字，如果你动作迅速，就能锁定它们。一旦数字锁定，可能的密码表就会缩短，直到你猜出或准确指出完整的密码，并且做出选择，这些密码最终会推动游戏的流程。这看似有些复杂，但如果黑客技术不是你的特长，还有其它方法越过这些东西。

【开门技能】加入声音警戒指示槽之后，“开门”这一环节也变得复杂起来。对门按动动作键之后会出现 Normal、Stealthy 和 Bash 三种选项，Normal 选项并不是绝对安全的，它会产生微小的声响，而且门的开启会让其在地面上的投影产生变化；Stealthy 选项会提供最为保险的服务，它不会产生音响，而且在门缓缓推开的过程中，费舍尔还可以贴到门板上，射击自视角度上的一切敌人，但它的速度是最慢的；Bash 选项则让费舍尔从一名特工变成了特种部队，随着一声巨响，费舍尔破门而入，他将面对如何在一秒钟内将惊魂未定的敌人准确射杀这个难题，如果你的“解题”有微小失误，费舍尔的间谍生涯就将并不圆满的划上句号。

【医疗技能】本作的 HP 补充模式没有采取一代的急救包道具与二代的医疗箱，而是将其合二为一，不用的医疗包可以放入场景中出现的医药箱中，医药箱类似《生化危机 2》中的异次元箱，以后在任何场景出现的医疗箱中都可以取用先前放入的补给品。



敌兵

【个性化 AI】本作的敌兵 AI 不是统一的，根据军阶与兵种的不同，他们会对费舍尔的行动产生截然不同的反应。在 E3 大展上所演示的“灯塔”一关中，暴雨开始之后，杂兵会躲进屋内避雨，而敌方的精锐警戒组则依然在电闪雷鸣中坚守岗位。《明日潘多拉》中以“一招鲜吃遍天”闻名的口哨技能现在不能随意使用，它绝对可以吸引杂兵的注意力，但在黑暗中用口哨来“勾引”高级兵种，只能为自己招来密集的子弹。射击灯泡所造成的黑暗会被杂兵理解为“停电”，但在高 AI 士兵的眼中，这就是判断入侵者来袭的最有利证据。

【敌兵援助】CT 中敌方的每一个作战单位以十米半径为警戒范围，在发现异常情况后，敌兵会招呼处于这个圆圈中的己方单位协助搜索，他们的分工非常明确，一人上前搜索，一人负责火力支援，在引发二级警戒后，他们还会投掷闪光弹。



多人

【多人对抗（versus multiplayer）】多人部分新增了 Disk Hunt 模式，它非常类似团队 FPS 中的夺旗，一个场景中分部有若干地盘，特工组的任务就是尽可能多的在规定时间内夺走磁盘，而佣兵队则设法破坏特工组的行动，这是以特工为主导的游戏方式。另一种以佣兵为主导的模式是“守备者模式”。佣兵看守一枚处于发射准备状态的导弹，坚持若干分钟，游戏就会以导弹的顺利发射而宣告特工的失败，特工需要在这段时间内找到破坏发射的办法。新增的死亡对决没有任何技术含量，特工和佣兵分别以黑暗、火力为武器捉对厮杀。

【合作模式（co-operative multiplayer）】合作模式中会出现一些单人无法穿过的障碍，例如高墙、通风管，需要双方利用悬挂等技才能顺利通过，单人战役中的关卡也可以在合作模式中使用，当然，它们的难度会大大提升。



资料

【Splinter Cell】很多玩家对这款硬派风格的谍报游戏冠以“细胞分裂”这样一个名字感到不解。Splinter Cell 是 911 事件之后的反恐术语，随着正规军的介入，恐怖组织无法以正常的组织模式生存下来，类似细胞的繁殖，他们以个体为单位分散开，通过暗语等秘密渠道进行信息联系（为此美国政府严禁传媒全文播出拉登的讲话，目的在于防止讲话中有发动新一轮袭击的暗语），这样就增加了以正常手段剿灭的难度；攻破细胞必须从瓦解细胞核入手，这也是 Splinter Cell 作为“核心裂变”的另一个含义。

【梯队】“梯队”窃听网是冷战时期由国家安全局负责筹建的全球电子监控网。费舍尔隶属这个组织，但他的工作不是头戴耳机监听敌国军事通讯这么轻松，而是在万里之外与最为危险的恐怖分子战斗。“梯队”并没有特工编制，无间谍之名却有间谍之实的费舍尔，他所执行的是就连 CIA 都无从知晓的绝密任务。一旦费舍尔的行动失败，美国政府不会承认与他有任何关系，这也是为什么兰博利指挥官在前两作中说费舍尔是“没有身份的人”的原因。

【2003 美国东部大停电】2003 年 8 月 14 日，美国东北部、中西部 8 个州和加拿大安大略省发生了历史上最大规模的停电事故，大面积停电引起地铁、隧道、桥梁关闭，商家停业，仅在税费上就使纽约市政府少收了近 5000 万美元，而重工业基地的停产、电力设备抢修、警力的投入造成了 200 亿美元的直接损失。虽然美国大停电之后的几小时内，美国总统和国土安全部就正式宣布这次停电与恐怖袭击无关，但停电造成的城市生活的极度混乱让人倍感恐惧。本作的剧本就是以这场灾难为蓝本，由汤姆·克鲁西亲自执笔完成。作为现实主义军事小说大师，汤姆·克兰西的创作灵感可谓是紧跟时代脚步，希望这场灾难与这部即将发售的游戏不会给真正的恐怖分子以“启发”，让他们意识到这是一个可以打击的弱点。■**（文 / 十大恶劣天气）**



B

■名称 Doom 3:Resurrection of Evil ■制作 Nerve Software ■上市 2005年6月
■类型 主视角射击〖FPS〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

TRUE EVIL NEVER DIES
毀滅戰士Ⅲ惡魔的復蘇







去年，代表FPS最高水平的《毁灭战士Ⅲ》（Doom 3）终于发售了，可是，三年的等待换来的只是一款游戏性不佳的演示DEMO，或许id Software也认识到这一点，因此他们很快就公布了资料片《毁灭战士Ⅲ恶魔的复苏》（Doom 3:Resurrection of Evil，后文简称D3RoE）的消息。为了增强游戏的可玩性，D3RoE的开发权交给了曾开发过《爱丽思漫游奇境》（American McGee's Alice）的Nerve Software，而id Software只是负责监督。



重返火星

自从火星基地遭到恶魔入侵后，联合宇宙航空公司（UAC）关闭了火星上的所有研究所，也放弃了所有设备，他们还用意外事故的借口来掩盖事件的真相，从此没有人再接近火星。仅仅过了两年，地球轨道上的宇宙空间站突然收到来自火星表面的信号，经过确定，这个信号来自火星一区，这是UAC未曾探索过的地区，同时也是火星文明的发源地，当时认定那里不会存在任何生物，而这次信号的出现让他们感到很惊讶。于是，UAC决定派遣一支由士兵和工程师组成的小队前往火星一区调查信号来源，小队的负责人是Elizabeth McNeal博士，是研究异型文明的专家，在D3中，她曾经是恶魔Betruger博士身边的得力助手。玩家扮演的角色是一名战斗工程师，Elizabeth McNeal博士会通过无线电与你联络，并指引你该去什么地方或该做什么事情。

地狱的终极武器

经过调查，信号的来源初步认定是埋藏在火星表面的未知神器所发出的，当小队到达火星一区后，立即在那里进行挖掘，你在挖掘过程中会发现一个释放出烟火的物品，这就是未知神器，当你拿起神器时，地狱之门会被再次打开，同时也解开了对三只恶魔猎人的封印，由于那个神器是对抗地狱军团的终极武器，恶魔猎人非常惧怕神器的威力，它们通过地狱之门，试图从你手中将神器夺走，并阻止你使用神器。

这三个恶魔猎人与以往的怪物有很大的不同，它们都具有各自独特的能力：第一只恶魔猎人具有"地狱时间"（Hell Time）的能力，它能让周围的时间变慢；第二只恶魔猎人具有"狂暴"（Berserk）的能力，它能够加强自身的攻击速度和攻击威力；第三只恶魔猎人具有"无敌"（Invulnerability）的能力，它能抵抗任何攻击。恶魔猎人之所以那么惧怕神器，是因为神器能够吸取它们的力量，如果玩家击败了第一只恶魔猎人，神器则会吸取"地狱时间"的能力，玩家还可以通过神器来使用这个能力。只要玩家击败这三只恶魔猎人，就能够拥有三种不同的能力，这些能力有一定的时间限制，由于"无敌"能力的威力过强，它在游戏中的使用次数也受到了限制。

新怪物和新武器齐登场

在D3RoE中，新出现的敌人不仅只有恶魔猎人，玩家还会遇到许多各种各样的怪物。例如，行动非常敏捷且能够爬墙的粗俗者（The Vulgar），类似于原作怪物"Lost Soul"的遗忘者（The Forgotten）和具有急速加农炮的巨人（The Bruiser），同时也包括一群群的僵尸，它们都会不顾一切地阻止玩家前进。



在新增的武器和道具中，除了刚才所说的神器，一代起着重要作用的双管散弹枪将再次出现，而《半条命Ⅱ》里非常有意思的重力枪也被搬了过来，它可以隔空抓起敌人，控制某个物体并向敌人发射甚至改变子弹火箭的飞行方向。另外，玩家在D3RoE中不必拿电筒照明了，因为电筒已经被绑在头盔上。

有所增强的多人模式

尽管单人模式依然还是游戏的重点部分，但D3RoE的多人模式也有所突破，把联线的上限人数从原来的4人提高到8人。D3RoE的夺旗模式将由曾开发Quake系列夺旗模式的Threewave公司负责，他们的实力必定可以让夺旗模式变得非常出色。此外，多人模式有新增加四幅地图，其中两幅在地狱，一幅在古文明遗迹，另一幅在基地，地图的规模比D3要大很多。■（文/神之影）

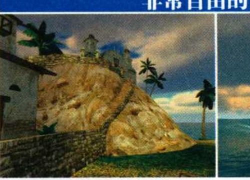
■名称 Age of Pirates　■制作 Akella　■上市 2005年第二季度
■类型 角色扮演〖RP〗　■代理 未定　■版本 英文版

B

海盗时代

随着俄罗斯经济近几年的复苏，游戏业也有所好转，作为俄罗斯历史最悠久的游戏厂商Akella，在近期又公布了一款航海游戏《海盗时代》（Age of Pirates，后文简称AoP），这是继《铁血船长》（Captain Blood）、《流氓：德雷克的遗产》（Swashbucklers:Legacy of Drake）、《鱼雷快艇：海洋骑士》（PT Boats:Knights of the Sea）之后公布开发的第四款航海游戏，在此之前，他们更成功制作了《海狗》和《加勒比海盗》等多款航海游戏。

非常自由的世界





毋庸置疑，光荣的“大航海时代”是最为成功的航海游戏之一，其成功之处在于它有一个极其自由的世界，这也是航海游戏最基本的要求，那出自Akella之手的AoP又会达到什么样的高度呢？AoP的背景再次设定在海盗出没最频繁的加勒比海，由于引擎的限制，游戏无法拥有整个海岸线，里面的加勒比海只是由牙买加岛、海地岛、波多黎各岛、多米尼加岛、安提瓜岛等16个岛屿和附近的海域组成。值得一提的是，AoP的世界是一个复杂的系统，它会因玩家行为的影响而改变。游戏里没有任何预先编写的故事情节，玩家只要在两个角色中选择一个即可在一个自由的世界中探索。尽管游戏具有如此高的自由度，但最终目标都会一样，那就是成为加勒比海中势力最强大的海盗。

游戏中的船只

对于一直漂泊在外的船员来说，船是他们在海上的另一个家。AoP采用了Storm 2引擎的加强版，原引擎曾用于制作《加勒比海盗》，因此在AoP中，大多数的船只模型将取材于《加勒比海盗》，船只类型也会达到16种，包括了单桅帆船、三桅帆船、双桅横帆船等轻型船和巡洋舰、军舰、三帆快速战舰等中型船，也包括了英国巨型战舰Manowar。虽然各类型的船只在历史中出现的年代都有所不同，但Akella已经承诺他们不会遵循历史来规定船只的出现条件，他们认为只有多样的船只才会带来游戏的乐趣，这也意味着玩家在游戏中期就可能拥有强大的舰队，驰骋于加勒比海。

既然游戏没规定船只的出现条件，那必然会在另一方面进行限制，例如限制等级和数量。游戏里存在着各种等级的船只，随着主角航海经验的增加，玩家可抢夺或购买等级限制范围内的船只，也可以使用比等级限制高一级的船只，但船只的某些特点将被削弱；航海时，玩家一次最多能控制四艘船只，这使得海战更具有平衡性和挑战性，也避免了AoP变味而成为了一款策略游戏。

变化不少的游戏内容

尽管Akella没有透露过多的游戏内容，从仅有的资料来看，与《加勒比海盗》相比，AoP在游戏内容方面进行了较大的改动。AoP里将不会有海盗殖民地，如果玩家抢夺了殖民地，那玩家的职业也将变成官员来管理殖民地，这也是游戏的一大特色。作为海盗，玩家只能停靠在城镇的港口进行补给或交易，有些港口还会出现奴隶交易。另外，在航行时，无法使用小地图的委任航行；在战斗的危急关头时，敌人的船只会选择投降；改良了海军船舰战术，体现了真正的海战。





首次出现多人模式

多人联机模式一直是航海游戏中最难开发的一部分，具有近10年开发经验的Akella终于在AoP中首次推出他们的第一个多人模式，这个模式分为四个模式，支持16人同时联机。

自由模式（Free for All）：普通的死亡竞赛模式，玩家之间可以自由地战斗。

海战模式（Naval Battle）：组队的死亡竞赛模式，团队的配合起着很重要的作用。

围剿模式（Sink the Convoy）：类似于CS的VIP模式，所有玩家分为两组，一组的任务是护送一艘被指定为目标的船只，另一组的任务则是攻击那艘船只。

夺堡模式（Capture the Fort）：围剿模式的改进版，只是把目标从船只变为不能移动而且会攻击对方的城堡。■（文/神之影）

B+

■名称 The Sims 2 University	■制作 Maxis	■上市 2005年3月
■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版



当初，"模拟人生"推出的时候，着实吸引了不少的玩家为之疯狂，再加上游戏资料片一部接一部地不断呈现在玩家面前，几年来该系列游戏卖出了惊人的销量；而《模拟人生Ⅱ》作为该系列游戏的全新力作，也在短短几周时间内，创出了销售百万套的佳绩。同前作相比，二代不但增加了一些全新的游戏内容，而且进行了一些明显的改进，使得游戏在创新性和游戏性方面更为有趣。其中，最为明显的特点是增加了生命周期，让模拟人能够经历出生、成长、衰老和死亡四个人生阶段，从而使得游戏本身更具娱乐性。如今，基于模拟人的生命周期，MAXIS的游戏开发人员又加入了他们在游戏设计之初便已经计划好的"年轻的成人期"（YOUNG ADULTHOOD），这个全新的敏感的生命阶段，让模拟人步入大学，开始梦幻般的校园生活。从而，《模拟人生Ⅱ》的第一部资料片《模拟人生Ⅱ大学》（THE SIMS 2 UNIVERSITY，后文简称SIMS2U）即将出现在广大玩家面前。

我要上大学

在一个十几岁的模拟人成功地度过了中学时期的困惑、初恋和毕业阶段之后，他将进入大学，开始全新的生活。这时，模拟人将独立生活，尽管大学毕业之后，他仍将回到家中，但是在上大学的这段时间里，他的一切生活都将从起跑线重新开始。在SIMS2U中，每个社区都有一所相关的大学。在学校中，模拟人将与很多NPC学生进行交流，并且对于这个正处于萌芽时期的成年人来说，他还将遇到很多麻烦的事件，比如恶作剧、聚会、兄弟会、女学生联谊会、秘密社团、欺骗、偷窃、工作等，这些作为一个大学生所要面对的事情。不过，在任何一个模拟人涉及到这些事情之前，他必须要进入大学。



大学的生活从宿舍开始

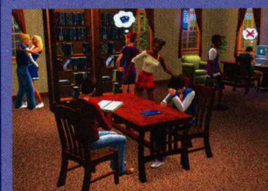
如果你在上大学的时候曾经住过宿舍，那么你一定记得宿舍的房屋结构是不能随便改动的。在SIMS2U中也是如此，玩家将不能如同原作中那样随意改建自己的宿舍。不过，当一个学生进入宿舍之后，他将得到一个私有的房间（通过房门上粘贴的模拟人照片来表示），他可以在这个私有的房间中进行装饰，不过房间的结构同样不允许改动。如果玩家想要变换房间的布





局，则只能耐心地等待着被调配到其他的宿舍。

在宿舍中生活最为有趣的一件事情是模拟人将第一次与NPC朝夕相伴。尽管这些NPC与TS2中的市民行动起来完全相同，但是不同的是他们将始终围绕在模拟人的周围，从而将产生出一些非常有趣的个性冲突。这些个性冲突是在TS2中一个建设完美的家庭里面所无法看到的。在SIMS2U中，宿舍中的每个房间都可以呈现在玩家面前。这样，玩家可以看到每个NPC都在他们各自的房间中做着什么，比如娱乐、学习或者其他事情，以便决定是否让自己的模拟人进入其中某个房间与NPC交流。不过，为了保护学生生活的"隐私"，并且减轻系统的负担，游戏增加了一项设





定，就是淡化超出模拟人身形一定空间范围外的房间中的情形。因此，要想了解宿舍每个房间中的情形，还需要让模拟人不时地多跑跑腿。

丰富的社团活动

一旦模拟人住够了学生宿舍中狭窄的房间，他们将不得不努力挣足够多的钱，以便能够搬到其他住处。虽然每个学生在大学期间都有机会获得奖学金，但是这些钱对于某些学生来说还是不够的，他们还要从事其他工作来获取额外的金钱。对于这些学生，游戏为他们提供了很多新奇的工作，比如在自助餐厅工作，当酒吧侍者，或者在台球厅做事。不过，有些学生并不满足，他们往往还会采取其他的途径来"挣"钱。

当模拟人拥有了足够多的金钱，并且与某些特定的 NPC 成功地结为朋友之后，他将被兄弟会或者女生联谊所接纳。这些兄弟姐妹将邀请他们喜欢的模拟人进入到他们各自的房子，并且开始一段"宣誓时期"。在"宣誓时期"中，模拟人如果想要成为一个活跃分子，并且感觉自己担负着非常重的"责任"，那么他就会积极为社团工作，同时尽力影响后来的成员努力工作。尽管这些工作并没有什么大事，其中清理房子，做作业，或者恶作剧总是少不了的。

除了兄弟会和女生联谊会之外，在每所学校内还有一个秘密社团。只有在模拟人被秘密社团接受之后，它才会出现(在地图上看见)。这个社团的成员不仅经常侵入学校电脑系统来改变他们的年龄，还能够使用特殊的伪钞机器让自己拥有无数的金钱。当然，对于这些违法犯罪活动，警察是不会心慈手软的。只要被发现，无论瘦弱的模拟人如何哀求，都将被投入监狱。因此，这种风险还是不要尝试为好。

学习重要还是社交重要

上学的时候，多挣一些钱，多交一些朋友是无可厚非的，但是学习成绩如果受到影响，就只能眼看着奖学金离自己而去，甚至更严重的是自己不得不离开学校，回到社会变成一个普通的人。毕竟，大学毕业之后，将有很多新奇的奖励等待着模拟人。那么，对于那些喜欢社交多于学习的模拟人来说怎样才能完成自己的学业呢？影响力在此扮演了一个非常重要的角色。模拟人可以通过结交朋友并与朋友保持良好的关系来获得影响力，然后利用影响力让其他的模拟人做特定的任务。例如，一个模拟人如果颇受欢迎，并且具有很高的影响力，那么他可以在大学期间不做功课而完成学业。当然，这并不意味着鼓励学生不努力学习，而偏重社交活动。在每个学期中，那些在班上成绩好的学生将有机会得到奖励。例如，在第一年之后，模拟人将增加一个新的需求栏，给模拟人更多的选项来增加他们的属性；而在第二年之后，模拟人将能够改变先前的渴望。因此，一个财政型的模拟人将可能变为一个浪漫型的模拟人，也正如同现实生活中一样，人的思想和行为将在大学期间经历很大的变化。

毕业之后的新工作

模拟人从大学毕业之后，将可以从事四种全新的职业。尽管 EA 目前并不想透露过多的内容，但还是提及到其中的两种职业。第一种职业是超现实工作，无法在现实的世界中找到科学依据。它的职业奖励物品能够让死去的模拟人复活。不过，如果想让死去的模拟人复活，必须要付给死神很多钱。假如付的钱太少，复活的模拟人则总想回到坟墓中。更糟糕的是，如果死神抱怨你把钱包捂得太紧，那么他将让死去的模拟人以僵尸的样子返回人间。尽管这些僵尸有生命，但是他们走路姿势奇特，在社交方面有严重问题，并且不能有小孩。虽然这种设计比较另类，但是看起来还比较有趣。

在游戏中，另一种全新职业是生态学工作，并且它的职业奖励也是非常诱人的。当模拟人达到生物学家的等级时，可以接触到巨大的"母牛树"。这个畸形怪物看起来尽管令人讨厌，但是对于那些偏爱《模拟人生》系列中奇幻元素的玩家来说还是颇具吸引力的。其实，这个怪物一半是母牛，一半是树。当喂养得当并悉心照料的时候，它允许玩家在它的肚子上挤奶，挤出长寿药，让模拟人活得更长久。可是，当玩家经常让这个怪物挨饿的时候，它便会自己寻找"小吃"。如果某个模拟人靠它太近，它将挥动着蛋糕形状的舌头将这个模拟人拽过来，然后一口吞咽下去。不过，这倒成为了干掉讨厌的客人和邻居的最便捷方式。

对于 SIMS2U 来说，Maxis 正在努力地加入一些他们之前想到了，但是并没有体现在原作中的东西。他们不仅想让玩家在游戏中感受完整的大学生活体验，而且尝试着表现出更为个性化的东西。比如，模拟人之间各种的恶作剧以及用枕头嬉戏打闹等。在游戏中，为了实现这个目标，游戏设计者还增加了很多全新的物品和道具。例如，新的乐器可以由几个模拟人一起来演奏，并且根据每个模拟人技能的高低来决定乐曲演奏得是否成功。而"果汁桶"和多管吹泡泡机则可以让模拟人在开派对的时候使现场的气氛更为活跃。此外，游戏中还增加了模拟人的终生渴望。尽管终生渴望看起来似乎与普通的渴望并没有太大的区别，但是完成之后的益处却是明显的。比如，可以让模拟人永远保持白金情绪。当然，这些渴望也不是容易完成的，或许需要倾尽模拟人一生的时间。看着 SIMS2U 这些新的游戏特色和物品道具，我已经迫不及待地想要尽早玩到游戏了。■(文/Oscar)



B+

■名称 The Lord of the Rings: The Third Age ■制作 EA Games ■上市 2005年第二季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

自从电影《指环王》三部曲发行以来，人们对这部经典奇幻作品的热情空前高涨。无论是图书、海报，还是周边产品，都吸引着全球玩家的目光。对于游戏公司来说，尤其EA更是连续推出多款不同风格的相关作品。近期，EA公司的另一款产品《指环王：第三纪》（The Lord of the Rings: The Third Age，后文简称TTA）也即将在PC平台上推出。与之前的《指环王：中土大战》不同的是，TTA将是一款角色扮演游戏，并且游戏内容也将脱离原作的设定。

全新的游戏角色





在TTA中，游戏的主人公将不再是《指环王》中的远征队员。这一点对于求变的玩家或者只在乎游戏而不在乎原著的玩家来说具有很大的吸引力。在游戏中，玩家将带领着刚多战士Berethor、女精灵Idrial、杜内丹护林人Elegost、矮人Hadhod以及两个罗汗战士进行一次全新的冒险。偶尔，灰袍巫师甘道夫也会加入队伍。虽然开始的时候玩家将扮演正义的一方进行战斗，但是随着游戏的进行，玩家将有机会开启邪恶模式，带领着索伦的军队（比如炎魔、巨魔和戒灵）与正义之师进行一场激烈的厮杀。游戏将把玩家带入壮观恢弘的史诗大战中，并且《指环王》中一些最为令人恐惧的战斗场景也将出现在游戏中，比如在摩瑞亚与炎魔的"亲密交谈"，圣盔谷战役，以及奥斯吉利亚斯之战等，《指环王》三部曲中的主要角色都将出现其中，给玩家留下更为深刻的印象。另一方面，电影中的原班人马将为游戏中相应角色配音，从而进一步提升游戏的号召力。

全新的故事情节

游戏初始的时候，故事情节让人感觉有一点意外，玩家必须要找到波罗米尔，并且阻止远征队将魔戒投入末日火山的熔岩中。倘若故事情节就此发展下去，那么玩家势必成为助纣为虐的恶人。好在稍后玩家及时发现了萨鲁曼的阴谋，在战场上反戈一击，全力帮助荷比人完成自己的使命。目前，EA并没有透露过多的游戏故事内容，但是从已经公布的情节，我们可以看到EA正在尽可能地将TTA制作成为一款开放式的游戏，因此玩家在游戏中除了扮演正义使者之外，还能够变成索伦的宠臣，在正邪善恶之间做出自己的选择。

全新的游戏模式




TTA为玩家提供了两种游戏模式，分别是冒险模式和战斗模式。在冒险模式下，玩家的队伍将表示为一个角色，可以自由地跑来跑去，到各处去探险；而在战斗模式下，玩家则要与大批敌人对抗。通常，冒险模式和战斗模式之间的转换主要发生在靠近宝箱的地方，因为宝箱能够为玩家提供经验值或者宝物，这对于玩家完成任务来说是非常重要的，所以敌人不会让玩家轻易开启宝箱，而战斗也就在所难免。不过，发现自己是否将要进行战斗的最为准确的途径还是观察帕兰缔尔或者索伦之眼形状的指示器。当战斗即将发生的时候，帕兰缔尔将发出耀眼的蓝色光芒，而索伦之眼也将变得异常有神，提示玩家激烈的战斗立刻就要展开。

在游戏中，遭遇战分为三种模式，分别是随机性战斗、指示性战斗以及自由性战斗。其中，当玩家在战场上发现相貌邪恶的家伙时，将进入随机性战斗；而当玩家完成一项特定行动的时候，则进入指示性战斗。至于第三种战斗，只要玩家靠近战场上游荡的敌人时，就会随即发生。此外，倘若玩家尽力完成了游戏中的任务，还将看到一些影片化的过场动画，而解说者则是扮演甘道夫的Ian McKellen，让人感到非常亲切。

全新的游戏画面

TTA的游戏画面制作得非常精细，场景包括曾在电影中出现的所有主要地点，比如摩瑞亚矿坑、圣盔谷以及末日火山等，并且怪物看起来也极为细致真实。在描绘游戏角色方面，游戏开发者做出了很多细致的工作以使游戏角色看起来更为逼真，其中包括角色面部表情的勾勒，以便他们能够在关键的场景中表现出适当的情绪。此外，玩家还能够控制游戏的视角镜头，不仅可以欣赏自身周围的美丽景色，而且能够更加清楚地观察战场情形。

如今，TTA已经先后在PS2、Xbox和GameCube平台上推出，而PC版的TTA也已经进入了最后的制作阶段。对于喜欢《指环王》三部曲的电脑游戏玩家来说，短暂的等待之后，"第三纪"即将到来。■（文/Oscar）

THE LORD OF THE RINGS
THE THIRD AGE
指环王：第三纪

继《奇迹餐厅》、《万夫莫敌圣女传》之后，华裔首席游戏设计师TREVOR CHAN引领ENLIGHT SOFTWARE即将挑战历史悠久的动物园主题，新作《奇迹动物园》(ZOO EMPIRE)将以全3D的方式带来以往游戏中所未见过的冒险元素与经营观点。



打造动物明星



从无尾熊到柯莫多巨蜥，游戏中将出现超过40种稀有和濒临绝种的生物。每一只动物都有许多栩栩如生的动作，同时也会表现出协调的互动行为。通过玩家不断提升经营动物园的技巧并雇用专家进行研发，当满足特定的条件之后，园中将会出现全新的动物品种，吸引更多游客前来。

要经营一座成功的动物园，除了照顾好园中每一只动物特殊的需求之外，更不能忘记讨好你的游客。游戏中超过200种建筑物、道具、设施为动物园增加吸引游客的条件；同时，你还可以训练动物表演各项特技来取悦你的游客。初期的时候，多花点钱打广告也会让你的动物园更容易引人注意，之后只要你的动物成为游客们心目中的明星，就可以靠它们的明星效应，争取更多经营效益了。





周游动物主题乐园

游戏内建了一套强大且健全的地面编辑器，让玩家完全不受限制地设计出心目中的梦幻动物园，营造出最接近自然的生动展示场。同时以超过150种的游客设施和动物道具建造出游客与动物都感到满意的参观区域和动物栖息地。

玩家可以从数种火车和船只的设计中挑选搭配动物园的款式，铺设铁轨或造河来设置导览设施，引导游客参观你精心打造的展示区。简单的操作方式可以让你轻松地设计出一套贴心的游览行程，接着便可以等着看你的游客排队入园游览了。





自定游戏生涯

在剧情模式里，玩家从一开始连动物最基本的常识都不甚清楚的新手接受各种挑战与任务的磨练，到最后成为动物专家与经营动物园的奇才。当你循序渐进来到第六关的时候，便可以决定之后要朝着企业化经营的目标前进，最终成为扬名国际的金融高手；或是专心从事研发与保育工作，最终一手打造出世界级的野生动物王国！不同的职业路径模式，让你自由决定未来发展的方向。不论你要怎么玩，都是具有吸引力的挑战！





生物补习班



《奇迹动物园》不仅有趣，同时更是最写实和最具教育意义的动物教科书。你将认识动物和它们的习性，建立属于它们的天堂。可能你会惊讶自己在不知不觉间竟学了那么多从来不曾知道的动物知识……。当游客看到你可爱的动物而开心地惊呼时，你可以从任何角度把栩栩如生的3D画面捕捉下来，将珍贵的一刹那放进属于你独一无二的野生动物相簿里供日后欣赏。

《奇迹动物园》的动物仿真系统会产生蝴蝶飞舞、鸟儿飞翔和鱼儿游动等多采多姿的动物动作，连同植物群与岩石群一起营造出最自然的野生环境。十余种以上的地面类型，让玩家进行游戏的时候体验微妙精细的景观变化。利用分散天空的技术，玩家能体验到天气变化和日夜循环，同时也会影响动物园的外观，甚至还会影响游戏玩法。■（文/DSotM）

B	■名称 Battle of Britain 2: Wings of Victory	■制作 Shockwave	■上市 2005.02
	■类型 模拟〖SI〗	■代理 GMX Media	■版本 英文版



BATTLE OF BRITAIN II 不列颠空战 胜利之翼 WINGS OF VICTORY

在飞行模拟原创新品凋零的现状下，将尚存潜力的旧作再度翻新，倒也不失为维持人气的一种手段。曾经为微软的《模拟飞行2004》和《战斗飞行模拟Ⅲ》制作过二战资料片的Shockwave显然看到了机会，首先被拿来"开刀"的就是4年前的《不列颠空战》（简称BoB）。

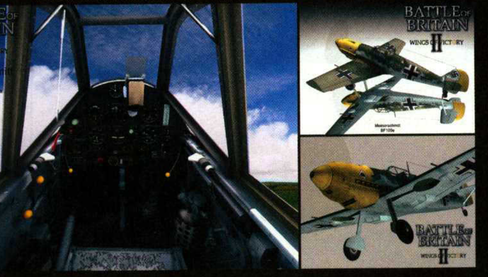
老树开花显生机

英国的Rowan公司曾以《飞行军团》（Flying Corps）、《米格走廊》（Mig Alley）等佳作打出名声，可惜被Empire Interactive收购后BoB就成了他们的绝唱，后来是通过开放源代码得到忠实玩家的长期支持，才不至于昙花一现。Shockwave在发行商帮助下获得原作版权，并使之"现代化"的举措虽说不上振奋人心，好歹也是给黯淡多时的虚拟天空添加了些许色彩。BoB2表现的自然还是1940年夏天英国皇家空军与德国空军展开殊死搏斗的这场空战史上经典的战役，熟悉的背景能否带来久违的激情？当倾巢而出的轰炸机群越过英吉利海峡直扑英伦腹地，遭遇同样庞大的战斗机编队奋勇阻击时，数百架战机追逐火拼的壮观场面又怎会不让身处历史转折点的空战迷们热血沸腾？

策略模拟两相宜

BoB2所继承的最大特色就是策略与模拟元素相辅相成，实际上不妨当做两个风格迥异的游戏来进行。进入策略模式，你将作为后方指挥官统领全局，选择德方的话要为入侵行动组织空中侦察、确定攻击目标、部署轰炸及护航编队，试图以持续猛烈的轰炸削弱对方的实力和士气。而进行防御的英国则要充分利用雷达网侦测敌机动向，判断进攻时间和路线，据此调动各地的战斗机中队投入拦截，并根据战损情况及时补充兵力以对付漏网之鱼。如果你不安于"稳坐中军帐"收看战报，也可以切换到具体任务中亲自驾驶著名的"喷火"、"飓风"、梅塞斯密特Me109、Me110战斗机和Ju87"斯图卡"俯冲轰炸机寻找搏击蓝天的快感，还能在英国"布伦海姆"轰炸机、"无畏"战斗机以及德国Do17、He111、Ju88三种轰炸机上过把机枪手的射击瘾呢！



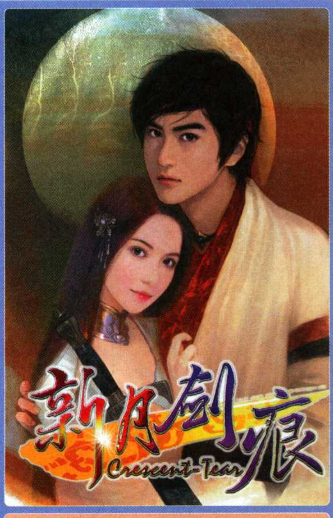


多少旧貌换新颜

老鸟们不难看出BoB2的筋骨和原作并无二致，从时间、空间到机种都有局限，不过这也有利于后来者进行精雕细琢。此次的改造工程就吸收了非官方增强补丁开发小组的成果，不仅利用最新3D引擎提高飞机的外形和座舱细节以及气动性能的真实性，营造出更为流畅自然的天空、地景和水面光影效果，也改善了前作的兼容稳定性问题，更适合普通玩家的配置要求和操作习惯，还支持以头部移动实现6自由度视角转换的TrackIR技术（编注：一种通过红外发射器追踪玩家头部发射点位置变化，将其反映到游戏中的视角变化的设备）。虽然最高只能容纳8人联网对战，但单人模式中按照史实精确再现的动态战役和善于利用云层偷袭的AI足以让你感觉不枉此行，而延续的开放架构允许玩家二次开发，也是使游戏保持扩展性和可玩性的有效之举。

与打着"续作"旗号的BoB2相比，Maddox Game继IL2系列后将在今年推出的《不列颠之战》或许更具革命性，但无论怀旧还是尝鲜，相信空战迷们都会有所收获。■（文/Crazy Ivan）

在2005年第2期杂志中，大家对智冠台北研发中心的年度力作《新月剑痕》已经有了初步的了解，下面让我们进一步深入这一东方奇幻世界当中，体会《新月剑痕》更多的剧情和游戏特色。



源之由来

在四百六十年前的新大陆，源朝的开国者李旭，以一个普通冒险者的身份，来到了名为“森罗”的这片荒蛮大地。在那个冒险的时代，最初大家是为了要寻找更多的新资源与适合生存的新天地，但是到了后期，发展成为强豪割据、各自为王的局面。就在这样的局势中，为了森罗的和平而战的李旭以及和他拥有共同愿望的同伴脱颖而出。在他们不断的努力之下，森罗大陆上再度恢复了应有的和平。在和平的欢声之中，为了永保这片大地的安宁，人们推举出李旭成为这片大陆的统治者，表达他们心中无以抑制的尊敬和感激，“源朝”政权就在这样的情况下正式诞生了。

试炼之始

源朝建立以来一直采用皇族世袭制，但国内并不是总处于和平状态，在动荡反复之中，最严重的一次便是历史上著名的“围城之乱”。

“围城之乱”是当时身为皇族之一的李权，对高居皇帝之位的李彰感到不满，起兵包围皇帝所在的皇城要求其让位的战争。为了避免这样的乱世再次出现，战胜的李彰创立了一项法规，那就是对所有具有皇族继承资格的男子进行试炼，以求剔除品行和武德不能胜任之人。为此，他确立了“皇族试炼”制度，并与神器“正义之眼”订下契约，希望藉由它的力量来进行最终的审查。

“皇族试炼”规定，凡是皇族中所有年满二十岁的男子，都将要依规定出外进行历练，培养自己的视野与经验，也规定所有人选需在年满二十五岁之前回到皇宫来参加“皇族试炼”，否则将自动丧失继任为皇族甚至是皇帝的资格。每个候选人只有一次参加的机会，没有通过试炼的将被剥夺皇族的资格，沦为庶民。历练的过程中，每个候选人都会被指派一位国师陪同，这位国师虽然不直接干预历练过程，但是他会对候选人提出一些忠告，以确保他们不会轻易落入种种诱惑和陷阱，而且在皇族试炼的最后，国师的意见也会被列为资格审核的依据，所以他们的辅佐陪同，对于皇族试炼生是不可或缺的存在。

自由的角色设定

主角的设定充分体现了玩家自由做主的游戏概念。玩家可以自由设定主角姓名，李鹞只是游戏预设，玩家可以随意更改。

游戏世界里共有七种属性：风、地、水、火、光、暗、无，互为克制。在主角体质上，不光有属性选择，还有意志坚定和毒性抵抗的选项。意志坚定是心理战术抵制的根本，毒性抵抗也有重要的辅助作用，毕竟大量的有毒怪物和战术会造成补血用品大量消耗，而且这两种抵抗力是无法依靠装备提升的。再说天赋的设定，虽说游戏里的技能在游戏过程中都会有机会学到，但是玩家最开始就可以在十二项天赋设定中拥有三个点数自由决定。

看不见的参数

在众多会加入队伍的女性身上，有一项看不见的数值“心动值”。这个数值代表该角色对于主角的心动程度，每个角色一开始的初始值都是100，并会随着事件的发生与玩家的选择而有所增减，而这项重要的数值也将会影响到游戏的最后结局。

“友好度”是影响战斗的另一重要因素，只要主角赠送合适的物品给同伴，就会增加彼此的友好度，如果送错，友好度则会倒扣。

帮打：我方队员攻击时，身边友好度高的同伴，有一定几率会做协助攻击。

帮挡：我方队员挨打时，身边友好度高的同伴，有一定几率帮忙承受攻击。

激励：当攻击的角色有朋友站在身后时，有一定的几率发生激励效果，出现必杀一击。

技能大比拼

游戏中共有28项技能可供玩家学习，很多母技能还包含子技能，如酿酒就包含高粱酒、麦酒、女儿红等20多项。

母技能的习得多是通过事件人物习得，反复使用后能够提高熟练度；而子技能则多是靠提升熟练度自己领悟的，在某些特定技能都达到一定熟练度以后，还能领悟隐藏的技能。下面对各大技能做一下简略介绍：

剑术：物理攻击技能，包含许多子技能（招式），攻击力高，范围广。

体术：物理攻击技能，包含许多子技能，命中率高，还有档格的子招式，面对物理攻击有一定机率不受伤害。

玄术：魔法攻击技能，包含许多子技能，攻击力高，不论战斗位置站在前排或后排都能发挥100%的作用。

舌战：心系辅助技能，包含几个子技能，可以增加我方的斗志，化解恐惧、沮丧、暴怒，或打击敌方斗志。专练舌战的角色，领导相对会较高；而领导关系到战斗阵型的威力。

治疗：恢复技能，包含补血与复活的子技能。





灵视：战斗中用以侦测隐形敌人的技能。

配药：冒险中用以合成药品的技能，包含许多子技能。

酿酒：冒险中用以合成酒类的技能，包含许多子技能。

铸剑：冒险中用以合成剑的技能，包含许多子技能。

锻造：用以附加武器、铠甲相性的技能，包含许多子技能。

野营：配合帐篷使用的基础技能。

杀价：交易时高卖低买的技能。熟练度越高，折扣比例越高。

开锁：冒险中消耗气解开上锁宝箱的技能。

偷窃：战斗中窃取敌人身上物品的技能。

品酒：酒类物品的鉴别技能。

尝药：药类物品的鉴别技能。

兽语：与动物对话的技能，掌握后才能对动物与妖兽使用舌战。■

A

■名称 仙界传:Q神榜 ■制作 宏象科技 ■上市 2005年4月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 宏象科技 ■版本 中文版

仙界传

殷商末年，姜子牙辅佐周武王，大合天下八百路诸侯于孟津，进击朝歌。暴君纣王见大势已去，登上摘星楼，点燃大火，葬身烈焰。姜子牙完成了封神大业，武王开创了八百年周朝基业，一部《封神演义》，就此终结。

《封神演义》虽然完结，可是，封神的故事才刚刚说完了一半。近些日子，幻剑书盟、天下书盟、翠微居等几个著名的奇幻文学网站上，正有一部人气大旺的小说——《仙界传》精彩连载，引得众网友一片叫好之声。同时，一款以这部小说为蓝本的国产网络游戏《仙界传:Q神榜》也即将推出。这一款游戏，一本小说，讲的便是封神之后的故事，引出了封神之后的秘密……

大胆颠覆封神演义，少年纣王重出江湖？

《仙界传:Q神榜》的故事发生在《封神演义》完结之后，但是，它却大胆的把之前的一切来了个天翻地覆：原来商纣王与姜子牙本同是原始天尊的弟子，两人共同完成天尊交付的使命，完成封神大业。大业的最终目标是结束自盘古开天以来人仙魔三界共存、纷扰不断的混乱局面。分别建立起互相隔绝的仙界、人界和魔界。计划的前半部是让人间界中有仙缘之仙人列入封神榜，使之各司其职，掌管人间安乐。但是，由于封神之后人间界将不再有仙人，魔界首领蚩尤势必会趁机试图扰乱人间。所以，必须在魔界和人间界中立一结界，让魔界中人无法再入人界，以维持三界的互不侵扰。而接下去的任务，将在《封神演义》的故事结束百年之后开始，由转世后的纣王、姜子牙的后人等一系列新的英雄来完成。这也就是我们要在《仙界传:Q神榜》里玩到的情节了。









■官方发言人如是说

小刀(家游特派记者)：看过《仙界传》小说之后，我觉得它的剧情真是天马行空，大胆得夸张，难怪不少读者都说作者嬴政是打造故事情节的高手！在《仙界传:Q神榜》里，一切也会围绕着小说情节展开吗？

王一(宏象科技市场经理)：两者联系很紧密，场景、人物……甚至道具和敌人都是相同的。剧情是我们游戏很重视的一块，我知道现在的大部分网络游戏没什么剧情可言，其实这丢掉了RPG的精髓。所以，《仙界传:Q神榜》在企划之初就很重视剧情这部分，因此就剧情脚本专门写了小说，有100万字，也就是你看到的《仙界传》小说了，目前这部小说正在国内各大文学站连载，排名都在前五之内。

小刀：哦？我还以为是先有小说后有游戏呢！原来《仙界传:Q神榜》小说只是游戏这个大计划的一部分呀！

王一：嗯，可以这么说。我们的游戏任务分为八大类，可以说游戏是用任务支撑起来的，包括新手任务、主线任务、支线任务、职业任务、取神任务、神卡等任务、夫妻任务、阵法任务，前期开放的有 150 个左右。最初的任务就是新人下凡的任务了，我们往下看吧……

四大职业奉命下凡，神仙附体相助成功！

在《仙界传：Q 神榜》里，新人可以在四大职业中选择自己喜爱的来扮演，其中剑士物理攻击强大，皮糙肉厚，是各大网游里不可或缺的必备角色，当然《仙界传：Q 神榜》也不例外；仙道其实也就是我们熟悉的法师了，他们擅长各种五行法术；而药师则是天使 + 恶魔的混合体，当心！他们可不是只会用治疗法术助人为乐的老好人，一旦遇见敌人，那么他们的中毒、麻痹等状态法术攻击同样会让对手人仰马翻的！最后是谋士，这是一个网游中比较罕见的角色，他们拥有使用"阵法"的能力。"阵法"有 50 多种，是谋士职业所独有的技能，在战斗中使用"阵法"，可以改变本方的战斗状态，比如让阵中的队员某方面能力加强，或者是让处阵眼的队员双段攻击。组队作战中，如果有谋士的加入，就会使队伍如虎添翼！

选好职业后，经过一系列基础教学，掌握了游戏的玩法后。接下来就是到神仙密室，选定一位自己喜欢的神仙，作为你的护身神仙同你一起下凡。在今后的故事中，这位神仙会以半透明的状态浮在你的头顶上方，和你一起成长，成为你纵横江湖的好帮手。





■官方发言人如是说

小刀：神仙？这个东东真是很奇怪，我在其他游戏里没有见到过这样的设定，他是作什么用的？

王一：神仙很特别，可以说是游戏前期最大的亮点。在游戏中，作为人本身是不具有技能的，所有的技能都在神仙身上，因此，战斗中你选择不同的附体神仙，就会拥有不同的技能树。而前期所有开放的有 40 个神仙，对应 4 个职业。神仙在练级中也会升级，升级后才能练出下阶技能，并可能会出现拟态功能。

小刀：……"拟态功能"？

王一：嗯……这个名词比较专业一点，所谓的"拟态功能"，就是神仙附在玩家装备的某一部分，使这件装备成为仙术装备，从而增强能力。

小刀：神仙升级，那人物是否也要升级呢，如果说技能都在神仙身上，人物升级怎么体现？

王一：人物当然也能升级，不过，所增长的是人物的基本属性，比如智力、体力和速度等。

小刀：这样啊，可是在我玩过的网游里，一般是将基本属性和技能都放在人物身上的，可《仙界传：Q 神榜》把它们分开放到人物和附体神仙上，有什么特别的考虑吗？

王一：这是为了转生的功能设计。当人物练级到 70 级后，可以转生，转生的新神可以从以前所得到几个老神仙身上选取几招，作为自己的技能。同时，在人物转生时，可以重新选职业。因此，几转过后，附身神仙可能就拥有不同职业神仙的技能。

小刀：了解了……看来《仙界传：Q 神榜》的系统真的是很复杂！

王一：呵呵，你只说对了一半~这款游戏的最大特点就是"既简单又难"，难指的游戏系统很庞大，值得研究的东西很多，很多内容值得去玩去体验。而简单指的是玩家在进入游戏的时候会感觉很有亲和力，练级打怪都会比较轻松。其实，除了神仙系统外，宠物系统也是非常有讲究的，我们接下来就看看……

怪物神兽一起招呼，战斗骑乘各得其宠！

在《仙界传：Q 神榜》里，一般玩家都会有两种宠物：包括作战用的战宠和骑乘、探索和传送用的神兽。前者的来源是游戏中出现的各种怪物，在战斗时，玩家祭出"封印卡"，就能将怪物敌人捕获（除了特定怪物和 BOSS 级怪物外），成为战斗用宠物。每个角色最多可以拥有三只不同特性的战斗宠物，以适合各种战斗。当然，战宠也会随着战斗经验的增加而升级。

至于神兽，它们的用途就更多了，不过获得方法也比较复杂：首先你得通过做任务或者交易获得神兽蛋，然后等待它孵化，成为幼兽。幼兽傻乎乎的什么也不会，而你还得给它洗澡，喂它吃东西，陪它玩……当然，所有付出都是有回报的，幼兽会在你的呵护下慢慢成长为成年兽，一旦成年，它就会可能产生三种不同的变化：一是成为"坐骑神兽"，跨上它威风凛凛的遨游仙界吧；二是化作"探索神兽"，它会为你在指定区域自动探索可以合成的原料素材，让你的宝贝越来越多；三是长成"传送神兽"，可以将你瞬间传送至游戏世界中的任何地点！但是要注意，幼兽在长成前是看不出它的"未来发展方向"的，可能长大后的它不如你所愿，你可以通过与其他玩家的交换来获得自己想要的神兽。

■官方发言人如是说

小刀：我想要一个传送神兽……好像机器猫的任意门……

王一：没问题，因为每个玩家可以拥有多个神兽，只要精心培养，你会得到传送神兽的！

小刀：我刚才看了战宠参加战斗的画面，发现和我以前玩的《石器时代》很相似，游戏战斗是回合制的吗？现在流行的网游大都是 ARPG 模式，为什么《仙界传：Q 神榜》要采用回合式战斗呢？

王一：有三点原因：第一，对网络延迟影响战斗的情况，回合制明显优于即时制；第二，我们认为，玩家玩游戏，应该以娱乐为主，回合制游戏在玩的时候会没有即时制游戏那么累；第三，因为《仙界传：Q 神榜》从筹备到研发经历三年，受当时的游戏潮流影响比较深，可能研发团队在三年前就比较偏好回合制游戏吧，呵呵~

小刀：嗯，我觉得回合制战斗也好，即时制战斗也罢，大多数玩家倒并没有特别的偏爱，但是对于对于网络游戏枯燥的战斗练级，大家却是普遍觉得应该有所革新了，我想知道《仙界传：Q 神榜》会用什么办






法来使这个过程有趣化呢?

王一:首先我认为网络游戏的特质,尤其是RPG类型的,不能没有练级的概念,练级最终恐怕是难以避免的……对《仙界传:Q神榜》也是一样,当然,游戏中只有练级,自然要让人觉得枯燥。所以,我们在游戏里设计了很多可玩的元素,因此不必专于练级,而且练级高了后,有更多有趣的事情让用户去体验,而不单单只是数据的提高。

小刀:那么有哪些可玩的元素呢?

王一:呃……可以说很多,我们就先看看比较有趣的人际关系系统吧!

夫妻兄弟师徒齐齐上阵,共创封神大业!

有不少玩家觉得,在网络游戏里,游戏事实上是第二位的,而玩家之间的各种交往的乐趣才是最重要的。在《仙界传:Q神榜》里,人际关系系统正好就符合这个理念。人际关系包括三种:夫妻、兄弟和师徒,游戏会从很多地方体现出拥有这些特殊关系的玩家的不同。夫妻关系的玩家之间要体现"相濡以沫"的同生共死精神,两个人共同参加战斗,当一方有难时,另一方会主动相助,即使是敌人,也会为这真情感动吧!而结拜成江湖兄弟的玩家之间,自然要有"为朋友两肋插刀"的豪气,结义后一起作战,会有额外的HP、MP补充,还能施展威力强大的合体技。师徒关系比较特别,它实际上是网络游戏里常见的"带新手"现象的固定化,在一般的网络游戏里,老鸟带新手通常都是义务的,对自己并没有太大帮助,而在《仙界传:Q神榜》里,辛苦的师傅也有回报,徒弟每提升到一定等级,师傅相应能获得一个神秘宝物。同时,师徒关系能也让组队有更多经验。




■官方发言人如是说

小刀:啊,好想和心爱的MM结成夫妻关系啊……可是,心爱的MM有好几个,请问,这些关系都只能是一对一的吗?

王一:………………(汗),夫妻……肯定是一对一,不然观众也不答应,当然或许有人希望一对多,但好象有些违法,哈哈!师徒是一对多,兄弟也是一对多。

小刀:那么,要结成这些关系需要什么条件呢?

王一:从目前的设定来看,结成师徒关系和兄弟关系没什么太大的限制。而想做夫妻的玩家则要辛苦一点:比如等级要求,花费金钱,还要两个人一起去完成特定的任务,在艰苦的战斗中培养起牢固的感情,然后才能结成百年之好。

小刀:夫妻任务,艰苦战斗……我觉得这是限制离婚的好办法。那么既然有夫妻任务,为什么没有师徒任务和兄弟任务呀?

王一:师徒和兄弟有没有特定任务,目前还要保密,不过,或许会有惊喜哦!总体来说,我们还是希望玩家们在游戏里互相帮助,共同前进的,而且,对于回合制游戏来讲,组队在中后期是必须的,游戏设定中组队自然也会有经验加成。

小刀:唔!我对《仙界传:Q神榜》已经有不少了解了,我会把这些消息告诉《家》里的朋友的!谢谢您接受《家》的采访!不过还有一个问题,那就是虽然《仙界传:Q神榜》已经开始有限范围的内测,但我想知道公开测试何时开始,普通玩家在什么时候可以玩到它?

王一:四月一日。

小刀:…………这个日子选的好。

王一:我们不是故意的……

小刀:那个……我也不是故意要问的……■(文/小刀)

仙界传番外篇

宏象科技进军网络游戏业,街机经典有望Online?

研发并运营《仙界传:Q神榜》的宏象网络科技有限公司虽然是网络游戏业的新军,但是在街机游戏产业,早已是资历深厚。他们成立20多年来,已逐渐发展成为亚洲最大的大型游戏机代理公司。公司长期与日本、欧美和中国台湾等世界知名游戏公司进行项目合作,包括日本世嘉、Capcom、SNK等建立了良好的合作伙伴关系。

在宏象科技进入网络游戏领域后,凭借其在大型游戏机市场领域的地位,他们是否会将广大玩家熟悉的那些经典街机游戏网络化?对于这个问题,宏象科技官方给予了明确的答复:目前,公司与日本的SNK、世嘉、Capcom以及中国台湾的IGS等亚洲最知名的几家游戏厂商签定了长期的合作协议,筹备进行多个游戏项目开发,并计划将这些公司的经典游戏产品进行网络化,推动中国网络娱乐文化产业的发展。

宏象科技市场经理王一称,这部分游戏是今年后期研发的计划,一些游戏版权已经拿到。因为还在企划阶段,所以顺利的话,会在2006年年中后与玩家见面。





【梦境幻界，开启梦幻大陆时空之门】

没有饥饿、战争，也没有绝对的主宰——传说中，神以自己的梦想为蓝本创造了这个世界，又将梦想植入了她亲手创造的每一个灵魂。

人类是一个热爱冒险的种族，他们天生便是勇者。对他们而言，无论目标是价值连城的宝藏、珍稀可爱的宠物兽，还是独步天下的兵器，克服重重险关，和好朋友们团结起来成为旅团，依靠群体的力量去追求每一个梦想，是他们矢志不渝的追求。

当然，保护这个梦幻世界的和平与宁静，摧毁野心家们破坏世界的阴谋，也是人类勇者不可推卸的责任。

传说中这个大陆上最聪明的生物是梦灵一族。梦灵居住在大陆东南方的梦幻岛上，只是没有人知道这个小岛的具体方位，只有一些海员宣称他们在航海途中见过，却也无法证实。

梦灵族是一个极为特殊的种族，他们与生俱来的个性和非凡的创造力使他们每个人都是能工巧匠。锻造武器、织造美丽的衣服、烹饪食品是他们最为擅长的技能，但是柔弱的身体使他们不善战斗。他们的梦想是创造对这个世界有用的任何物品。为了保护自己并实现梦想，大部分的梦灵选择了和人类一起生活。他们既是生活中的好伙伴、又是冒险的好帮手。

奇妙的梦想与真实的挑战交织在这片以“梦幻”为名的大陆上。而现在，为了一个万年的约定，通向梦幻大陆的时空之门已经悄然打开……





【猎奇幻灵，成就梦幻勇者之路】

《梦幻国度》是盛大网络自主研发的《世纪录》网络游戏三部曲的第三部，作为一款2D网络角色扮演类游戏，它的画面风格清新、唯美，人物采用Q版造型，卡通可爱。由于加入了丰富的换装系统，人物的发型、衣服、武器以及宠物的饰品、样式和颜色都可以加以变更。战斗方面游戏采用的是即时模式，紧张刺激，具有很强的表现力。

“人类”与“梦灵”是游戏中的两种不同种族，“梦灵”种族目前暂未开放。作为梦幻大陆的主宰者，人类富于战斗与冒险的天性，无论是偏重力量的人族猎奇士，还是偏重魔法的人族幻灵师，他们的终极目标都是成为传说中的“勇者”。梦灵族则善于制造，精通各种生活技能，他们可以锻造武器，进行装备合成，制造各类道具、器械等。

宠物养成生活系统是《梦幻国度》最大的特色之一，与其它同类游戏相比，《梦幻国度》中的宠物不仅是你战斗时的好伙伴，更是你生活中必不可少的小助手，它们拥有送信、烹饪、采矿、摆摊等多种生活功能。配合出色的人工智能和宠物装饰系统，你将可以打造出属于自己的独特的梦幻宠物。



【梦幻宠物，开创敢说敢做敢当新派作风】

进化，成就最强宠物

游戏初期，玩家完成送信的新手任务后就可以获得一个种类随机的宠物蛋，宠物将随着等级的提升而进化。

游戏将开放宠物饰品和宠物繁衍功能。当第三形态的宝宝达到一定等级以后，就可以和第一形态的其他宠物进行合体，这将会诞生从未见过的新宠物，而新的宠物也将拥有更强的能力和更加华丽的形态。

敢说，新派宠物基本功

智能回应系统：梦幻宠物会根据你的状态说不同的话，如在奋勇杀敌的时候它们会高喊：“老大就是老大！厉害！”；当你的血量变少，它又会提醒玩家：“老大，没有你我可怎么活呀！”。

帮助传递消息：《梦幻国度》的宠物们能帮你传递消息，无论是绵绵的情话、醇厚的思念，还是诚挚的道歉，梦幻宠物们都能帮你大声说出口！

教宠物说话：《梦幻国度》为宠物加入了特有的语言AI学习功能，玩家可以体验教导宠物宝宝说话的乐趣。不同的教导方式将会导致宠物宝宝不同的语言习惯。你可能会拥有一只伶牙俐齿、滔滔不绝的机灵土狗，也有可能是一只满嘴粗口的霸道小木马哦。

敢做，新派宠物爱劳动

合成个性道具：梦幻宠物能够制作出市面上没有、无法从怪物身上打出的道具，从极品的衣服到靓丽可爱的道具饰品应有尽有。也许，宝宝会成为你的个人形象设计师哦。

打造神兵利器：梦幻宠物打造的武器也将是独一无二的，随着宠物智力的增高，所造武器的属性也会升高，玩家还可以命名所有打造出来的武器。拿着自己宠物打造的极品武器傲视群雄，岂不羡煞他人？

制作神奇料理：梦幻宠物可以照顾你的饮食起居，而且宠物制作出来的料理比NPC贩卖的料理能补充更多能量和体力，甚至拥有提高人物属性的神奇功能。

敢当，新派宠物最能干

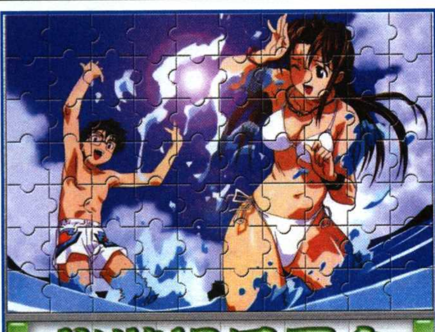
当你最好的朋友：梦幻宠物拥有很强的语言能力，寂寞时你可以找它聊天，开心时它可以跳舞给你看。随着等级的提高，宠物会跳不同的舞蹈、唱不同的歌曲。在《梦幻国度》中它会是你最亲密的伙伴。

当你忠实的仆人：梦幻宠物可以帮你携带物品，让你的远行一帆风顺；可以帮你捡起怪物身上掉落的宝物，也会不辞辛苦的回城为你购买补给的药物，更可以为你的爱人和朋友送去祝福和礼物。

当你能干的经理：当你辛辛苦苦打到极品装备却发现不是自己的职业和等级能穿的，没关系，新派宠物会帮你摆摊，设定价格、放出招牌，你就可以放心大胆地外出练级、做任务。而且这些宠物宝宝们会有各种各样的广告哦，有夏威夷的海滩风情，有古典的希腊情怀，有可爱的KITTY脸……■

■名称 华游娱乐平台 ■制作 华体网 ■上市 2005年第一季度
■类型 网络棋牌休闲游戏〖MMOCG〗 ■代理 华体网 ■版本 中文版

B



华游娱乐平台

2004年各大游戏平台都在整合，不断扩张。乐归乐，可真要让玩家选择的时候，头就禁不住开始大了。每个平台都挺不错，你有的游戏别人家也有，不就是打扑克、搓麻将、下棋么？在哪儿玩都一样，在哪儿玩都可以嘛。怎么样才能作出自己的特色来呢？

就在这些游戏平台埋头打造"休闲游戏航母"的时候，一架"战斗机"腾空而出——它就是华游娱乐平台。

精简的游戏项目

打开华游娱乐平台的第一刻，你的反应一定和我一样，那就是游戏项目非常小。在这个各平台追求做全、做多的乱战年代，华游娱乐平台反其道而行之的做法十分讨巧，只做几个做最精彩、人气最高的游戏。什么都有的结果往往会导致后期维护不利，更新档期推迟。笔者就曾因为某些游戏平台界面几年不变——桌子还是同样的绿色，牌还是同样的造型——而产生了严重的审美疲劳。

华游娱乐平台在设计之初对玩家的喜好做过周密调查，经过大胆精简，最后只留下了九款游戏。这九款游戏，既有棋牌，也有麻将，还有时下最流行的休闲游戏，可以说是"麻雀虽小，五脏俱全"。



升级的传统游戏

人无我有，人有我强。华游娱乐平台的游戏种类虽少，内容却很精彩。以麻将为例，华游娱乐平台在这一传统的娱乐项目上做足了文章，不但推出了国内第一款以街机房"电子基盘"为蓝本的"二人麻将"，让玩家在一对一的过程中享受现代的高速节奏；



还发扬了"上海麻将"绝无仅有的一大特色——"飞苍蝇"。"飞苍蝇"其实算是5人麻将，在牌桌上打麻将的依然是4个人，多出的一个人所做的是"渔翁得利"的买卖，他只用在每局开始之前，对自己认为有前途的人下注就可以了。

"飞苍蝇"本来是"上海麻将"在民间为了解决"多头"（沪语：多余的人）而设计的土办法，在这里被华游娱乐平台变为一种固定玩法，令旁观者也可以参与到游戏中去，而不必在一旁心痒痒。



牌类游戏上，华游娱乐平台做得中规中矩。"梭哈"、"21点"、"斗地主"基本按照传统规则进行，没有任何篡改。打扑克本就是约定俗成的玩法，做得太另类反而会成为"四不像"，让大部分玩家无法接受。

人气最高的休闲游戏



"连连看"是个炒冷饭的游戏，它在2004年曾风靡全国，从各大高校到办公室的MM，"连连看"在她们的电脑上占据着最多的游戏时间。遗憾的是，随着"外挂"的恶意破坏，老地图的得不到更新，大量玩家从这一经典游戏中流失，"连连看"成了昙花一现。

华游娱乐平台乘此机会推出了全新的"连连看"游戏，这款游戏有哪些特点呢？首先，游戏在设计之初就考虑到了作弊的影响，因此在每一个细节上都把作弊的可能性降至最小。笔者尝试了市面上所有比较流行的"连连看助手"，但在该游戏的技术防护下都失去了效果。其次，游戏给予了玩家更高的自由度。游戏客户端提供有一个非常便捷的地图编辑器，玩家可以设计各种障碍或由漂亮的方块拼出的图案，在游戏中使用。笔者曾煞费苦心地编了两副图，在女朋友面前好好炫了一回，一幅是她名字的简写，另一幅是"LOVE"。

九款游戏中最吸引我的还是以前从来没有玩过的"乌龙"游戏，华游娱乐平台的这款"乌龙"取自人气极旺的单机版游戏"ZUMA"。游戏的操作非常简单，不需要任何键盘，只要用鼠标控制方向，左键用来发珠子以消除相同颜色的球。游戏的概念取自"泡泡龙"，但可玩性更佳，在改造成网络版后更是引入了相互攻击、竞争的理念。

咨询为辅的体育媒介



说到华游娱乐平台也许很多玩家都不清楚，但说到中国排名第一的体育类垂直网站华体网（www.sportscn.com），喜爱体育的朋友应该都知道吧？为了充分发挥网站的背景优势，华游娱乐平台还内嵌了体育新闻咨询的功能。

现在的不少游戏平台也提供有咨询的服务，但弹出的大多是烦人的广告，它们的目的在于提高运营商的回报率。华游娱乐平台则允许玩家自行点播，内容以体育新闻为主，而且提供了丰富的查询方式。这样，每逢各大比赛的时候，你就可以一边打扑克，一边了解自己所喜爱的球队或球员的最新动态了。■

■名称 O2Jam ■制作 O2Media ■上市 2005 年第一季度
■类型 网络音乐游戏（MMOMPG） ■代理 久游 ■版本 中文版

B+





音乐游戏的历史

VOS（Virtual Orchestra Studio）是韩国 Hanseulsoft 在 1999 年推出的 7 键音乐游戏。VOS 使用的音乐文件为 MIDI 转换而成，拥有小巧的身材和悦耳的旋律，非常适合共享交流。音乐游戏虽属休闲游戏，但也很强调技术，从某种程度上说，甚至可以划入竞技类游戏的范畴。许多玩家闭门练习，而 VOS 就成为了这些玩家进行技术训练的首选。



随着网络技术的不断成熟，人们更倾向于通过网络交流技术，欣赏和练习音乐，于是出现了 Canmusic。但由于 MIDI 文件在音质方面的限制，这些音乐游戏已经满足不了玩家的需求。人们希望拥有一款既能满足交流对战、欣赏音乐，又能拥有良好音质的网络游戏，《劲乐团》应运而生。



掀起音乐热潮

韩国 O2Media 推出于 2003 年末的这款休闲音乐游戏将纸娃娃 Avatar、多人对战、精美的界面和高质量音乐等元素结合一体。《劲乐团》的英文名称“O2JAM”发音为“All To Jam”，意思是“大家一起来演奏”，拆开来又是“O2”（氧气）和“JAM”（即兴演奏）的意思，代表着音乐像氧气一样不可缺少。

《劲乐团》已经在韩国、中国台湾、马来西亚和日本开始运营，除日本尚未内测外，其余各地均已商业化，并取得了空前的成绩。韩国服务器聚集着来自韩国和中国大陆的各路音乐高手，马来西亚服务器除了华人外，更有来自全球各地的爱好者。中国台湾尤其火爆，游戏橘子代理的《劲乐团》已经在宝岛掀起了一股不可抵挡的音乐游戏热。



会跳舞的纸娃娃

《劲乐团》独创 3D Avatar 系统，将角色造型设计完全交给玩家。玩家所扮演的虚拟角色可以演奏不同的乐器，穿着不同款式的服装，自行搭配人物的发型、脸谱等。每到逢年过节还会有很多有着民族特色的服装和乐器，以及宠物、礼品等供你挑选。这一点与风靡的 QQ 秀十分类似，不过，《劲乐团》中的人物可是会伴随节奏舞动的哟。

在向朋友炫耀你的演奏技术前，记得先 Show 一下你在游戏中的小人。





丰富多彩的乐曲

《劲乐团》涵盖了 Rock（摇滚）、Classical（古典）、Pop（流行）、Jazz（爵士）、Techno（科技）和 Dance（舞曲）等 10 余类风格、200 余首原创歌曲，而且仍在不断增添新曲目。音乐制作者们还精心挑选一些世界名曲进行 Remix 重新编曲，目前已经有如钢琴奏鸣曲月光、钢琴奏鸣曲悲怆、D 大调卡农、匈牙利舞曲、轻骑兵序曲等各类世界名曲的 Remix。

《劲乐团》在音乐文件的处理技术上已经很成熟，游戏刚推出的时候，歌曲文件一般都在 20M 左右，音质很好，但要在游戏中下载，则需要耗费大量的时间和精力，很不方便。版本更新后，音乐文件体积已经压缩到 4M 左右，虽然牺牲了一些效果音，但很利于传播。

配合默契的场景

《劲乐团》的 2D 游戏场景与音乐配合得天衣无缝，无论风景宜人的海滩、乡村气息浓厚的牧场，还是温暖的圣诞小屋、寂静奇妙的外太空，都可以成为音乐扩展的中心。各种场景的击键效果也完全不同，在海底场景中，玩家每弹中一次，就会出现一个淡蓝色水泡由下至上浮起，排练房场景中则会变成一道电流滑过。

遗憾的是，考虑到网络传输的速度问题，《劲乐团》不得不舍弃了背景动画（BGA），以保证网络通畅。制作背景动画也相当麻烦，就连暴 JAM 的特效都要设立 3D 与 2D 的效果按钮。不过好处在于，即使是拨号上网的朋友，只要你有了客户端和歌曲，并能正常更新，玩起来就不会感觉延迟。





免费还是收费

《劲乐团》在各地的收费方式都不相同，韩国运营商 MGAME 的收费方式是把歌曲、道具和游戏模式分为免费和收费两种。免费歌曲、道具和模式玩厌了，想玩更多的曲目、穿最新的衣服和玩高级的模式，那么就请付费吧。对于玩家来说，这样的收费方式要经济得多，而且比包月之类来得稳定。

马来西亚和中国台湾的服务器都采用了包月卡消费的方式，按月收费，所有歌曲都可以玩，所有物品都可以买，模式也是最新的。对比两者的优缺点，我们很容易看出，如果歌曲更新速度够快的话，还是包月卡收费最合算；反之，则是韩服的收费方式更好。

但包月卡模式会不会限制在线人数的数量，从而忽略了休闲游戏所应面对的更广阔的潜在消费群体？国内即将推出的《劲乐团》将采取怎样的收费方式？无论如何，采纳消费者的意见总是明智的。

听了这些介绍，你是不是已经心动了呢？疯狂舞手指，音乐 High 翻天，这就是《劲乐团》带给你的魅力。大家准备好了吗？风靡亚洲的新形态大型音乐休闲网络游戏——《劲乐团》将在今年年初引领您用手指玩转音乐哦！■

B+

■名称 快乐西游 ■制作 第九城市 ■上市 2005.2（封测）
■类型 〖MMORPG〗 ■代理 第九城市 ■版本 中文版



西天致富天书小解

穷人的日子那不是人过的。被人打得浑身是伤，却连个药都没钱买；明明有百般法术，却连一个好点儿的法杖都买不起。好不容易倾家荡产有了法杖，却因为没有魔法药水被怪物追得满街跑。那凄凉、那痛苦、那无奈，你受得了吗？

不过现在好了，据《快乐西游》的天庭电视台嫦娥播音员报道，在一个叫西天的地方出土了一本叫做《成为富翁的六种方法》的天书。为了繁荣《快乐西游》的经济，为了加快西游民奔小康的步伐，玉皇大帝大发慈悲，将此书免费公布于世。机会难得，还不快睁大眼睛？

如何赚钱!!!??? 如何赚大钱???!!! 当我提出这个问题时，无数双渴求的眼睛，无数只竖起的耳朵，无数摊开的笔记本，无数运转的录音笔立刻指向了我，于是我把写着秘诀的复印稿向人群中扔去，台下一片疯狂……各个媒体纷纷曝光，各个出版社都与我积极联系，我召开了版权拍卖会，顺利的又一次完成了免费炒作，并很快收获了滚滚的版税金，我的个人资产又加了一个零……

在开始的篇章中讲这个故事，只是想告诉你，处处皆机会，行行出财神！只要你懂得炒作。



第一课：极品装备贩卖法

武器是战士的生命，法杖是法师的灵魂。一把好的武器可以让他们倾囊而出，所以赚钱的第一个方法就是得到极品武器然后去卖。

当然极品是非常不容易得到的，否则它就不是极品了。这个时候就要发挥你的商人本领，什么本领？举个例子——去战士手中收法杖，去法师那里买武器。因为他们自己不能用，就会拿出来卖或者换。由于他们或忙于升级或不懂行情，往往价格会比较低，你把它囤积起来，然后转手卖给需要的人，银子自然就在你的钱包里了。当然，如果你前期资本不够雄厚，可以先拿一到两件发家。提醒你，想做好这行，必须要对行情有着深刻的了解哦！如果感觉今天手气比较好，你也可以自己去打怪，如果打到极品装备再贩卖，这可是无本万利的生意哦（当然，辛苦是免不了的）。





第二课：特殊血法药贩卖

在打怪过程中，会有几率得到商店里买不到的血法药。这些血法药的效果比商店出售的当然要好得多，而这些药品初级玩家吃就很不划算。你问为什么不划算？你可以用单位量增加价格来计算一下，就是每加一滴血（法）消耗掉的金钱数，想想就知道不划算了吧。

收集这些药品，然后卖给那些出入在《快乐西游》世界最危险地方的高级玩家们，对于他们来说，商店出售的药品已经不能满足他们的需要，并且更重要的是，金钱对于他们来说已经不是什么太大的问题，至少不是一个比生命更重要的问题。

在此遵循的是各取所需原理：初级玩家缺钱，高级玩家需要好药。另外高级玩家喜欢成批量的购买，所以你从其他初级玩家那里低价零散收购，然后再统一高价卖给高级玩家，也可有一笔不菲的收入。只要肯努力，钱会有的。



第三课：出卖劳力合成物品

如果你的资本还不足以实现前两课所教授的倒买倒卖方法，那么建议你仔细学习本课。虽然有点干苦力的感觉，但却是一个比较保险的方法，收入也不算特别微薄，还不用担心什么欠薪啊、被工头找人殴打呀之类的社会问题。

这个方法就是用配方书合成血法物品，然后卖给那些比较懒的玩家（懒得去合成的玩家）。

在战斗中，我们会有不小的几率通过杀怪获得配方书，这个新鲜玩意儿可以用来合成血法成品。这些血法成品依然是高等级玩家的喜好之物，对中低级的玩家也很有吸引力。虽然大家都会打到配方书，但是很多人懒得合成，尤其是只有几个的时候。

如果这个时候你以合理的价格向他收购，或者用成品与他交换（当然交换要加一些费用罗）相信他会比较愿意。然后你凑成一批之后，一起去合，提高单位时间工作效率，然后再拿着这些东西去市场上卖或者换。这一行虽然辛苦了一点，但是收入比较稳定，可以作为办事稳妥的玩家进行原始积累的方式。如果你干出名堂形成规模，还是有不小的利润哦。



第四课：卖身！！！

曾经有位伟大的哲学家和预言家说过："卖身也是个很有前途的职业。"从古至今，为了钱财，有些人可以出卖自己的一切。而这其中，出卖"肉体"算是一个利润比较高的方式。那位 MM，不要走撒，我可没让你去做什么违法的事情哈。你听我说完，听我说完嘛。在《快乐西游》中"卖身"也是很有前途的。销售方式是按照时间来算，如果你要是比较喜欢"钟"这个词，那也无妨。现实中你卖身出售的是什么，我不晓得。（晓得也不能说），但在《快乐西游》中，你出卖的是你的能力或者待遇。

比如你是初级玩家，你卖的是你的弱小和勤奋。你的口号可以是"辛勤的拾荒者，为你积累每一笔你不想拾起的财富，为你扛起每一个垃圾物品，为你充当重视的附加包裹！"你的任务就是跟在高级玩家的后边，不停的拣拣拣。然后把你拣到的东西分一部分给高等级玩家。或者偶尔客串一下，杀两个小怪。怎么样，也是个无本万利的工作吧。而且还可以认识很多牛人耶。到时候人家一高兴，发点小费就够乐一晚上的了。

如果你是级高的人物，嘿嘿，可以有额外的灰色收入哦。什么收入？别急，不用贪污、不用抢劫，一切都很简单，很简单很简单。什么方法呢？隔壁大刀帮的帮主打算练小号，送上 N 两大银子，买你带他的小号。嘿嘿，即得了人情，又赚了银子，感觉不错吧。有了第一次就有第二次。站到市场上大声的喊出来吧："出卖身体，带新人升级。xx/1 小时。工作时间内，我的一切行动都归你指挥，想干什么，就干什么。"

第五课：出售任务物品

你遇到过想打出一件任务物品，但杀了几百个它还是不出来，查阅了攻略，发现没有任何误差的事情吗？你体验过这种事情发生时，从心底升起的凄凉与无奈吗？《快乐西游》的世界里不会再有这些问题了，因为这里的任务物品是可以交易的。（天，万岁声震耳欲聋呀！）那么，你是不是想到了一条新的致富之路呢？

对，就是出卖任务物品，在游戏的设计中，任务物品是可以多次掉出的，也就是说即使你把物品卖给别人，依然有机会完成这个任务。

从体验经济的大方向出发，深刻体会打任务物品者的心态，你就可以得到一个令人兴奋的结论，他们会出大价钱来购买你的任务物品的。这可是一门更有前途的职业呀。我几乎为自己的智商所感动了。泪水泪水泪水，激动的泪水呀……



第六课：江湖骗术

江湖骗术，不外乎骗贪婪和骗同情。骗贪婪者，我鄙视，严重鄙视。骗同情者嘛，嘿嘿，还是比较容易原谅的。

比如，建个妹妹小号，在市场可怜兮兮的对着衣着华丽的哥哥们："大哥哥能给我点钱吗？我没钱买药了。""……"（此处省略肉麻性语言 300 字）

你说人家辛辛苦苦打游戏容易吗？人家就是想有点面子，摆摆架子，充充英雄，你就给人家一个机会嘛。大家都不容易，是不是啊？这可是最高境界的各取所需，已经从物质层面上升到精神层面的各取所需。

太伟大了！我为自己甘心担负骗子的骂名成就别人的快乐而感动。这种事情，一般人没点勇气真的做不出来呀！

嘿嘿。讲课结束，听课费用 1000 快乐西游币/人。不交？金箍棒伺候。■

（文/风林火山·川流不息）

■名称 幸福花园 Online	■制作 Dwango	■上市 2005.2.1（公测）	B+
■类型 〖MMORPG〗	■代理 第三波戏谷	■版本 中文版	



要来《幸福花园》么？请先放下你那浮躁之心，认真做十遍深呼吸吧！真正做完的朋友们请随我来，去看看这个美丽的花园是否有你想要的幸福。

《幸福花园 Online》是由原《石器时代》及《魔力宝贝》的开发团队Dwango研发，在日本由Sammy公司发行的3D MMORPG游戏。《幸福花园》整体操作界面的框架基本沿袭了前作，但游戏的图像显示方式由原先的2D转变为可全方位观察的3D，虽然游戏3D化后缺少了2D中精美细腻的人设及场景，但是通过3D效果表现的画面依然不失游戏所要展现的活力。





游戏的操作基本继承以往一鼠走天下的方式，不过由于游戏的3D化，在场景上会转换不同的视角，因此需要配合一定快捷键操作，并可通过快捷键使自己的面对方向回归正北方。整个游戏世界不再像以往那样所有的玩家处在一个统一政体内，而是将世界分割成四个国家，四个国家的地理风貌各不相同，不过主要功能还是一样的，玩家创建人物时要选择诞生的国家。有的看官会问了，为什么要分为四个国家呢？这个设定是《幸福花园》的一大特色，即国土资源所有权。每个国家的玩家通过战争可以获得全世界的资源所有权，在所有权归于本国的情况下，去资源采集点工作是不收取任何费用的，其他三国的玩家则需要缴纳一定的费用才能进行采集工作。

从12个各具特色的人物中选择一个心仪的形象后来到这个世界，会先经历一段新手教学课程，各位看官如果都认真做了十遍深呼吸的话想必这些介绍都能认真的阅读了解，这样才能保证你在玩游戏时不会手忙脚乱、问这问那。当然，没有做完十遍深呼吸就迫不及待跟我来到这个世界的朋友们，也不会因为忽视了新手教学而无法生活，读万卷书不如行万里路嘛。

在实践中，会发现《幸福花园》中的各种任务是可以到酒吧领取的，在这里找到委托人便可以根据自己当前级别领取到相应等级的任务，任务的奖励颇为丰厚，除了一定的金钱外还会有技能书的奖励，不过笔者发现，在练级过程中所获得的“鸟肉”卖出后换得的钱要比做初级任务赚得更快，而且足够购买所需技能书。游戏玩家会将做任务所得的一些非本职业所需的技能书通过摆摊贩卖，摆摊叫卖自不必说，很多游戏都已存在，不过笔者第一次看到这么散乱的摆摊，各种物品毫无秩序的放得满地都是，让人想找个落脚处都难，不知设计者是否为了将物品更清楚的显示给玩家才这样做，但视觉上感觉实在太乱了。

游戏中的职业一共分为六种，而且玩家可以搭配主职业再选出二种副职业，副职业是有限制的，不能随玩家任意选取。虽然在游戏中可以将副职业的技能练至主职业一半级别，但当人物的当前职业并不是技能所需职业时，便不能使用，需要通过特定NPC转换职业才能使用技能，这在一定程度上限制了游戏的自由度，使副职业只能成为一种名义上的选择，而不能在游戏中真正自由的去使用。

熟悉了这些基本的设定后，我们来看看战斗吧。《幸福花园》的战斗系统类似老式的战棋类游戏，通过“踩地雷”切入战斗画面，敌我双方会在一个高低不平的战斗平台上进行回合式战斗。每回合的战斗双方是同时行动的，在玩家选择好前进方向后，双方开始行动，到达目的地后如果敌人处在玩家攻击范围内，则可以进行攻击，反之则待机进入下一回合。对于这种战斗方式笔者还是能够接受的，虽然游戏仍然采用老套的“踩地雷”方式容易拖延游戏时间，但是通过地形、站位以及队友之间的配合来进行战斗，可以使战斗不再是枯燥而机械的几个指令的重复点击，每次战斗都需要冷静的观察，仔细分析如才能何绕到敌人的背后给予致命的攻击，这样的战斗方式在平常也许显得影响了游戏速度，但面对一些BOSS战以及玩家之间的PK时，会变得非常有趣，喜欢战棋类游戏的朋友不能错过。

游戏中除了通常画面右上角的小地图外，还有一份世界地图，玩家可以通过世界地图了解目前国土资源所有权的归属，而且也可以看到人物当前所处的地理位置。至于小地图，笔者则有些看法，地图不能放大缩小还说得过去，最让笔者无法忍受的是居然还需要通过探索实际场景才能去除地图中的阴影覆盖，这就如同在本来明朗的视野前出现一层重雾般，给游戏的进行增加了一定的困难。

基本体验就这么多了，那些已经离开的看官估计都没有认真做十遍深呼吸，《幸福花园》的世界不是急功近利者的天堂，到此时还在听我说的诸位如果有兴趣请亲自去这个世界看看吧，这是一个像《魔力宝贝》般美丽的地方，也许你会因为3D化的游戏方式感到不便，也许你会因为战斗的烦琐而感到疲惫，但是当你适应了这些，并且不以此为游戏目的时，你便可以体味到其中的快乐。想要在《幸福花园》获得幸福，需要用做十遍深呼吸的态度去认真对待。

■（文/踏风而来）

■名称 CTRacer ■制作 HYUNDAI ■上市 2005年1月7日
■类型 运动竞速〖MMOSP〗 ■代理 天纵网络 ■版本 中文版

B+



文/黑翼

CTR，由日本游戏天皇级制作公司SEGA策划，韩国新兴网络游戏制作商“现代数码”制作的，世界第一款真正意义上的大型实景网络赛车游戏，中文名《飚车》，它将给我们带来的只有四个字——热血沸腾！

C·City——自由自在的城市生活

在刚开始的时候，你是一个来到新城市打拼的赛车新手，所谓新手，意思就是你没有人资助，没有声望，没有朋友帮忙，甚至连一辆真正的比赛用跑车都没有。

这个城市是韩国的繁华之都汉城，这是一个完全按照汉城街头实景制作的游戏世界，在这里有大气磅礴的光华门，凝重深沉的李瞬臣将军铜像，以及韩国总统府青瓦台和汉城火车站，一切知名景观全部都可以在《飚车》的游戏世界看到，当然还有汉城那纵横交错又宽阔笔直的高架桥让你把油门踩到底，在车来车往之间体会风驰电掣的刺激。当然了，这里的生活气氛也很浓厚，你可以自由的去到赛场外的其他地方，比如任务地带、咖啡厅、执照牌照申请处、加油站……

T·Tune——随心所欲的改装调整

改装系统是《飚车》这款游戏的精髓，它牵扯到极为专业的数据和赛车知识。在都市模式中的咖啡厅里，左右拉动屏幕就可以看到很多汽车的配件商店，一共六个大项十四个小分类。一般来说，一个赛车手应该有两辆赛车，一辆用来跑公路赛，一个用来跑山路赛。但是因为《飚车》中的车辆价格那叫一个贵，所以大部分时间不可能那么完美，所以说你必须掌握车辆性能调整技术来应付不同的跑道。在进入游戏的首页，有车辆调整模式，进入以后你就可以为你的赛车添加各种组件以及调整赛车颜色了。

不管跑山路还是跑赛道，提高速度总是对的，至于减震就看赛道情况了，普通赛道用软弹簧，山路则需要专用的山路强减震。山路赛车辆外壳要尽量轻，刹车的那么多配件就不必了，山路靠的是甩尾过弯道。而赛道模式就必须提高车轮摆动角度和刹车能力，以方便减速过弯。

R·Rush——瞬息万变的赛道竞技

虽然《飚车》非常强调城市生活部分，但是作为一个制作严谨的赛车游戏，竞速才是最让人大呼过瘾的部分。《飚车》的竞速部分设置非常大气，一个赛道最多可以进入16个玩家一起游戏！16辆车在一个赛道上你争我夺，局势可谓瞬息万变，如果纯粹是朋友聚在一起较量车技，那么可以换一个不那么紧张的词——热闹非凡。《飚车》的赛道模式分为两种，山路速降赛和分级锦标赛。

来自“头文字D”的呼啸——山路速降赛

妙义、正丸，看到这些赛道的名字是否感觉非常熟悉？是的！不必尖叫，就是《头文字D》中的赛道，就是让你在网络上扮演一次藤原拓海。不要忘记了这款游戏的策划就是SEGA！就是把重野秀一的这款人气赛车动画搬上街机红遍亚洲的SEGA大师啊。当然了，网络游戏毕竟和街机游戏有区别，街机追求快感，而网络游戏更重视交流和互动。



正统的赛车竞技场——分级锦标赛

这个竞赛模式是《飚车》目前最正统的竞赛模式，在这个模式中，一个赛道可以呈现16车同跑的壮观景象。和所有竞技游戏一样，《飚车》的赛道模式用的是玩家开设房间赛道，其他玩家进入竞技的方式。开设房间的玩家可以调整房间进入的人数，最多可以16，最少可以1个人。开设房间的玩家还可以设定进入房间时需要的CT货币，以及比赛的赛道和跑的圈数。根据比赛最后的结果来决定用户进入房间付出CT货币最后归属。■

FC时代，我们看着《F1方程式》中那简陋的点阵，感受着所谓飚车的快感。MD时代，《警车追踪》为我们带来了薄弱的2D画面下虚拟的3D感受。SS时代，《梦游美国》轰鸣的马达声中，第一次让我们感受到这是一个真实的世界。从《世嘉拉力》出发的绿灯亮起，到《头文字D》的一路绝尘而去，我们在令人窒息的速度快感和越发优美的甩尾弧线中疑惑，究竟赛车游戏还能有什么突破？我想在《飚车》畅游韩国街头的时候，赛道模式中冲过终点的时候，看着高架上数千名真正玩家驾驶的赛车超越追逐的时候，你上扬的嘴角可以为你找到答案。■



大话西游》、《梦幻西游》以及九城的《快乐西游》，众多西游题材网游的频繁推出，让玩家有点应接不暇，但是看了这些游戏的介绍，似乎没什么新意，当今还算成功的和即将问世的这几款西游题材网游，走的都是Q版可爱路线，搞笑风格，与孙悟空的古灵精怪倒有些相似，但这些真的保留着原著的特色么，那些风光迤逦的西天国度，以及那些鲜活个性的妖魔鬼怪，斗战胜佛的种种历险，用简单的几笔岂能尽数。为什么要做3D写实主义风格的西游？相信读者很聪明，已经可以明白一二。

【游戏特色简述】

《3D 西游》所强调的写实风格路线，除了用3D画面场景表现之外，还将古典名著中主角所有的背景及经历都加以细分，以关卡的形式添加到游戏之中。当然，为了给玩家一个无拘无束的自由概念，关卡被设计在地图之中，玩家必须通过完成必要的过关任务，方可打开进入下一幅地图的权限。在每个地图关卡中，玩家将会遭遇不同的故事，不同的角色，并且是这一个地图世界仅有的，当玩家达到进入下一关的要求后，就等于进入了另一个世界。以上就是《3D 西游》关卡的特别之处，而本期，着重为大家介绍一下《3D 西游》的人物系统。

【人物系统概览】

在《3D 西游》的人物系统之中，一共分为两大派系，法师系和武士系。法师系人物主要通过魔法攻击或魔法防御参加战斗，而武士系则主要是通过物理伤害来战斗。游戏中每个角色都有自己独特的一套升级系统，玩家可以通过能力点来调整玩家的各项属性。每个角色都拥有自己的专属武器，同时技能也多是本职业所属而不能相互学习的，所以在人物配点上，就要注意提升相应的属性，以使自己的武器技能发挥出最大的威力。

【八大角色介绍】



法师系包含猪八戒、白骨精、沙僧和嫦娥四个角色。猪八戒和白骨精主要属于魔法攻击型法师，拥有大范围攻击法术和非常高的魔法攻击力。沙僧和嫦娥则偏向于传统网络游戏中的巫师，沙僧有诅咒系法术，而嫦娥则是圣职。猪八戒使用的武器，是从高老庄带出来的九齿钉耙，一耙下去就是几个血窟窿；沙僧手持沙河牌斧铲；白骨精使用的是双手剑，不过她主要靠法术攻击；嫦娥姐姐的武器最有创意，是从广寒宫带来捣药杵，一看就知道，是个救死扶伤的辅助型牧师啦。

武士系的角色相对简单得多，孙悟空、九公主、小白龙、红线女，除了后期技能方面的差别外，最大的区分也是在武器上。孙悟空是属于那种均衡型的战士角色，力量高攻击力高，武器自然是那根定海神针的如意金箍棒啦，不过这等游戏中的极品也是很难得到的，初期大家就使用熟铜棍之类的武器将就一下吧。九公主是高敏型角色，攻击力中等，HP低，但闪躲腾挪不在话下，所使长鞭，是近战兵种中攻击范围最广的武器。小白龙的特点与孙悟空类似，其武器是来自西海龙王宝库之中的一杆长枪，枪的攻击范围仅次于弓箭和鞭，但是攻击力却比前者高了不少，是很有效的一种进攻武器。红线女的发展模式，目前尚未透露，不过据说她对武器道具的依赖是最低的，这是游戏中唯一一个用拳头说话的角色，当然也有专用的拳剑。



最后要说的是，为了让各位玩家能够对《3D 西游》有一个直观的感受，唐人互动历时三个月为游戏特聘了一位合适的代言人，他的气质和形象，以及他的精神都能够很清晰的将《3D 西游》的游戏内涵进行外在的演绎。他就是在中国内地娱乐圈内多元化发展的著名主持人安琥。



安琥小档案：

他出生在大连，普通农民的儿子，自小对戏剧和表演的偏好，使他决心走进娱乐圈。安琥的事业并非一帆风顺，但他凭借自己的努力，一步一个脚印，脚踏实地、坚忍不拔、自强不息，唱歌、演戏、写作、做主持，多年来他几乎触及了娱乐圈的各个角落，并且随处证明着自己的能力。专辑出了，书出了，演戏也在不断的进行，至于主持更是轻车熟路，而做游戏代言人，当然现在也都做了。为什么会给《3D 西游》做代言，也许是天生喜欢孙悟空无所不能的个性吧。《3D 西游》独特的游戏性，也给喜欢玩的安琥一些表现独特自我的空间。

健康向上是安琥的主持风格，也是其FANS普遍认同的，他勤奋的精神感染了很多年轻人。也正是因此，《3D 西游》聘请他作为代言人，从而使游戏拥有更健康更绿色的气息……健康的安琥，绿色的《3D 西游》，2月公测，不见不散！■



游戏中英文名称	评分
游戏截图	游戏发售时间
游戏盒面	游戏资料
游戏综述	
编辑点评·评分	
官方网站	

天使之怒 Shade Wrath Of Angels　18





2004-11-02



类型：AC
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-700/128 MB
ASUS A7000 32MB
出品：Black Element
发行：Cenega Publishing

"生化危机"式斩妖除魔动作冒险作品，游戏中有各种现代真实武器和中古魔法装备可供玩家尽情挥洒。



月月 包含有诸多动作冒险风格特色的作品，在游戏中你会发现众多经典的影子。游戏中融合了现代射击及奇幻魔法，颇有《鬼泣》之风，另外游戏的解谜部分又带有明显的"生化危机"风格，甚至最初的场景也有N多"生化"的影子。这样一款缺少自身特色的作品，又在动作表现上缺乏真实感或震撼力，相信如果体验过"波斯"新作的玩家，肯定难对该作品产生浓厚兴趣，仅可作消遣之用。 **5**



狗子 欧洲神秘山村的教堂、阴霾晦涩的天空、诡异的火车加上各种各样的怪物，游戏的恐怖气氛渲染得比较到位，当然，它属于类似《无头骑士》的那种西方哥特风格的恐怖。游戏中画面、音效表现尚可，格斗流畅感也比较到位，算是一个喜爱西方惊悚题材游戏的玩家所不应该错过的作品。不过若是谈到心理暗示层面上的恐怖，还是去试试日本公司的作品吧。 **7**



东东 动作冒险类游戏一向并不感冒，此游戏也并未体现出更多新意，且效仿同类游戏的痕迹较重。游戏采用了传统的鼠标+键盘的控制方式，人物动作却较为生硬，这也是很多同类游戏的一贯通病。冷热兵器的交叉运用突出了奇幻的主题，随着情节深入，谜团展开而出现的双主角设计还算略有新意，可以体现不同角色的不同风格和相互配合，满足玩家更多的体验需求。 **6**

www.shade-game.com

闪电战：雷霆万钧 Blitzkrieg: Rolling Thunder　18



2004-11-30



类型：ST
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-700/128 MB
ASUS A7000 32MB
出品：CDV Software
发行：CDV Software

"闪电战"系列最新且是最后一部正式资料篇，游戏以巴顿将军在二战中的足迹为背景，延续系列作品的经典战术思想。



大狗 "雷霆万钧"可以算是一款尊重历史、着重细节但缺乏创新的二战即时战略游戏。过时的游戏画面，局限的游戏视线以及一成不变的游戏体验使得本作与其他同类游戏相比逊色不少，也许只因它还是一部资料篇。全新的史实战役以及"沙漠之狐"隆美尔的坦克大战还是具有十足的吸引力，加上游戏中简单扼要的上手指南，对于喜欢"闪电战"的新老玩家来说尚属佳作。 **7**



月月 作为一款资料篇，游戏中所体现的新意并不多见，只是在欧非大陆之间增加了几场著名的战役，另外在一些画面细节效果上有所提高，战斗真实感更强。本作可以说几乎完全继承了以往作品中的特性，对于战术的体现，依然集中表现在各兵种的配合上，对于喜爱该系列的玩家又将是一次挑战。唯一感觉遗憾的是，以往作品中操控和视角的问题依然没有得到修改，只能期待真正的续作推出了。 **7**



东东 一款补丁级别的"资料片"，除了增加的任务和地图以外，没有任何别的新东西，因此也没什么好说的——它让我想起了当年《魔法门英雄无敌Ⅲ》出的那一系列骗钱的"战役资料片"。平心而论，《闪电战》游戏本身还是相当不错的，如果能在后继版本里修正一些为玩家诟病的错误，将会诞生非常完美的资料片，可惜，《雷霆万钧》生生放弃了这个机会。 **4**

www.blitzkrieg.de

秋之回忆：想君　22



2004-12-01



类型：AD
版本：中文版 3CD
配置：Intel P3-500/128MB
ASUS A7000 32MB
出品：工画堂
发行：光谱

"秋之回忆"系列最新力作，再次演绎校园恋爱新乐章，其实该系列一直以来最吸引人的还是那清新的画风。



狗子 凭借"秋之回忆"系列游戏一跃成为日本顶级恋爱游戏制做商的KID公司该系列最新作，制作班底比以往任何时候都要庞大的"想君"可谓聚集了所有恋爱游戏玩家的期待。新作中加入的动态背景特效，以及陆续出现的"秋之回忆"系列人物，让人很快重新投入到熟悉的场景和陌生的故事中。不过，新作过低的刷新率较为令人不爽。 **8**



东东 尽管我对恋爱养成游戏并不感冒，但"秋之回忆"系列如同阅读有着唯美插图恋爱小说一样的游戏方式却不失为很好的休闲娱乐。游戏的背景音乐十分动听，人物设定也是高水准的日式卡通，让没有玩过前代的我也开始对这个系列开始感兴趣。当然，游戏繁琐的对话实在只适合一个人在没事的午后来打发时间。 **7**



石子 作为具备独特风格的著名恋爱游戏"秋之回忆"系列的最新作，"想君"动用了该系列制作历史上最为庞大的阵容，而最终出现在玩家面前的游戏也绝对堪称大作——清新亮丽的游戏画面、悠扬动听的背景音乐、扣人心弦的故事情节，对恋爱游戏玩家绝对是致命的诱惑，对高龄玩家则似乎缺乏深度。简体中文版的汉化也比较到位，当然，如果能有中文语音就更出众了。 **7**

www.ttime.com.cn

编辑选择奖　24



遗忘国度：恶魔原石

图　　像：★★★★
音乐音效：★★★★
操　　控：★★★★
创　　意：★★★★
游 戏 性：★★★★★

作为欧美游戏淡季中最受期待的作品，"恶魔原石"并未让人失望，尽管游戏在相对以往同类游戏系统方面并没有较大的突破，但在D&D历史上却是如此与众不同，非常的爽快感为这个游戏淡季赢得了唯一的喝彩。

遗忘国度：恶魔原石 Forgotten Realms: Demon Stone 24





类型：AC/RP
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9550GE/TD 64MB
出品：Stormfront Studios
发行：Atari

首款出现在电脑平台上的，以AD&D世界为背景的ARPG作品。战士、法师加盗贼的团队作战方式再现另类AD&D风格。



月月 6

首款出现在电脑平台上的动作型AD&D作品，在风格上大有模仿EA“指环王”系列的嫌疑，尤其在画面表现上，可说极为相似。AD&D经典的属性计算系统在游戏中并没有具体体现，本作只是在“遗忘国度”世界背景下的一段另类战斗插曲，好在爽快感十足。游戏战斗形式深入来看，只是早期横版过关类动作游戏的现代化表现形式，披上了华丽的3D外衣，加入了技能和装备的升级便有了新的体验。



狗子 6

D&D和“遗忘的国度”在玩家心中往往意味着繁复的人物设定、较为落伍的战斗方式以及最为可怕的、超级繁琐的——龙与地下城规则！然而，当你进入本游戏中，你将很快被酣畅淋漓的战斗所吸引，这个强调动作的游戏中丝毫没有以往D&D游戏给人的复杂之感。当然，游戏中的视角对于PC玩家来说略显怪异，图像效果没有为PC强劲的机能做到最大优化也是令人遗憾之处。



大狗 6

纵然游戏中的视角略显怪异，图像也没有为PC机能做到最佳的优化，但是仅仅凭着“遗忘的国度”这个金字招牌就无法让你忽视它。而进入到游戏后，你会发现它的实际表现非常出色——酣畅淋漓的战斗快感，不同职业明显不同的游戏方式，以及游戏到位的整体气氛，实在是不负期待。当然，如果能用震动手柄游戏相信会有更爽快的体验。

www.atari.com

花木兰 14





类型：RP
版本：中文版 2CD
配置：P3-550/128MB ASUS A9250/TD 32MB
出品：斯普电脑
发行：四川电子音像

继续高举国产大旗的单机版武侠作品，以北魏花木兰替父从军的故事为蓝本，打造的传统武侠RPG作品。



狗子 4

虽然有着古典名著和民间佳话的背景，同时游戏的2D画面也还算比较细腻，但游戏整体给人感觉过于粗糙。游戏一开始就暴露出诸多弱点，譬如情景触发点安排不合理，NPC形象简单，游戏音乐音效单调等等——感觉就像是非专业团队的玩票之作。当然，游戏的剧情还算过关，加上游戏美工的“极限”发挥，让本游戏尚可消遣。



小马 5

游戏给人的第一印象不错，卡哇伊的2D场景非常精致，明亮活泼配色也是恰到好处，但是很遗憾，游戏的其他部分并没有达到和场景画面一样的水准。传统日式RPG的各项元素虽然具备，但有些粗糙，感觉火候尚欠。战斗是大菠萝式的，人物不能通过战斗升级，获取各种装备和武功是提升战力的主要途径。游戏中的炸弹的制造和使用非常有趣，算是本作最大的亮点之一。



月月 5

作为一款目前少有的国产单机角色扮演游戏，原本让人期待的更多。在现今游戏制作水准之下，人们已经有了更为苛刻的审视目光，应该说，《花木兰》给了我们一次怀旧的体验。作为一款RPG，出色的人物设定应该说是成功的基础，本作的人设水准让人不敢恭维，且不少NPC的头像多被冠以“花木兰”的大名。角色行走感觉飘忽不定，难以体现ARPG本应有的顺畅操作。

www.cpsoft.com.cn

真实滑雪 2005 RTL Ski Alpine 2005 12





类型：SP
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9250GE/TD 64MB
出品：49GAMES
发行：RTL Playtainment

休闲式运动游戏，享受高山速降滑雪的乐趣。在游戏形式上，该作品似乎更接近赛车类竞速游戏。



月月 5

与其说这是一款滑雪运动游戏，倒不如说是一款赛车游戏，从操作方式上看，两者几乎完全一样。游戏所提供的模式较为专业，高山速降、大回转等项目一应俱全，但由此却也限制了游戏的丰富和精彩程度，相对游戏机平台的同类作品显得娱乐性较低。游戏画面虽不华丽，但相对可以接受，如果是喜爱滑雪运动的朋友大可一试，而对于普通玩家也可以作为休闲享受。



狗子 4

游戏的画面非常出色，速降赛和超级大回转的速度感也很棒，对滑雪赛场气氛的把握也十分到位，但是，它只是一个滑雪游戏。纵然游戏中不乏多角度回放这种放在其他运动游戏里就是增加可玩度的元素，然而我要说，它太枯燥了！除非你是一个蹩脚的滑雪爱好者，你或许有可能对它感兴趣一周——专业运动员也会嘲笑它那三流赛车游戏一般的操控的！



东东 5

除非你对滑雪运动有特别的偏好，否则可能会很快对它失去兴趣——它甚至连赛车游戏中欣赏沿途风景的乐趣都没有，虽然比赛在不同国家举行，可那些雪山和赛道都大同小异。游戏考验的是玩家对于鼠标简单的“微操作”，你要小心翼翼的让运动员保持好平衡，掌握好速度，完成一个又一个的赛道，除此以外还有一些聘请教练、训练之类的日常工作。

www.skispringen2005.de

核战阴影 Shadow Vault 18





类型：ST
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-500/128MB ASUS A7000 32MB
出品：Mayhem Studios
发行：Strategy First

对经典末世题材和传统回合策略的怀念式作品，从画面风格到策略形式都体现出“辐射”系列的影子。



东东 7

一款比《辐射》更加简单，更易于上手的“辐射TOO”作品，更大的乐趣体现在作战策略本身，而在人物属性的配点方面不像辐射那样麻烦。每种角色的特长都有很好的体现，善用每一个士兵、每一种装备是取胜的关键。战略高手能够从中得到指挥、配合的乐趣，而菜鸟玩家最初可能会觉得战斗中限制很多，有戴着锁链跳舞的感觉，但摸到门道后，很快就能享受到同样的快感！



月月 5

近乎一款纪念经典“辐射”的作品，然而游戏将时间从遥远未来改到了1958年，这是为了避免未来核战而进行的一次时间之旅，其结果却并不乐观。看起来这很象是“辐射”的一部外传式作品。游戏形式对于喜欢“辐射战略版”的玩家来说并不陌生，行动点数决定的回合制再次上演，多兵种配合作战的乐趣也得以体现，只是在角色属性系统上远不如“辐射”那般经典。



狗子 6

无论从游戏的画面效果、故事背景还是战斗方式来说，大家都能明显感到本游戏非常像经典游戏“辐射”系列，甚至连图像档次也停留在“辐射”的时代……当然，本游戏对于1958年笼罩在核战阴影下的世界，以及通过时空隧道来自未来的野心家们等等游戏元素的刻画都不错，但落伍的游戏方式在如今这个强调包装的时代不知能够吸引几个被宠坏的玩家。

www.strategyfirst.com

美式摩托车 American Chopper 13





类型：AC
版本：英文版 4CD
配置：Intel P3–1GHz/128 MB
ASUS A9250GE/TD 32MB
出品：Creat Studio
发行：Activision Value

飞车党式的公路摩托竞速游戏，“生涯模式”中提供有丰富的情节任务，让玩家尽情体验公路上的速度激情。



狗子 如果你是一个对美国式的“哈雷机车”、重金属摇滚以及“暴走族”十分感兴趣的人，这个游戏可以淋漓尽致的表现这种另类文化；如果你不是，那么落伍的画面、乏味的情节、毫无刺激可言的警匪追逐，以及随时让你可能卡在街角咖啡桌里不得不重头来过的 BUG，足以让你对这个烂游戏骂出最下流的诅咒。 **4**



月月 顺应当今地下飙车潮流的一款另类的街头赛车游戏，本作的主角是哈雷摩托。游戏中充斥着地下赛车的风格，从角色的装束，隆隆的重金属音乐，到华丽的改装车辆。可惜的是所有外在表象的诱人之处，却在落伍的游戏画面和蹩脚的操作手感上，化为乌有。游戏设计有生涯模式，只是枯燥的情节并不能提起你太大的兴趣。本作只适合极度喜爱美国飞车党生活的朋友。 **5**



游骑兵 很难理解除了对“哈雷·戴维森”摩托车及其相关文化的玩家之外，还会有多少人会对这个烂玩意感兴趣：游戏的画面效果勉强赶上几年前的《侠盗猎车手Ⅲ》，游戏故事也显得十分苍白，而如废物一般无法给人任何刺激感，却还死皮赖脸不知好歹追逐玩家的警察，以及游戏中随时可能出现的低级 BUG，实在让人无法在游戏中作过多停留。 **4**

www.activisionvalue.com

未来战场 Advanced Battlegrounds 15





类型：FPS
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3–800/256 MB
ASUS A9250/TD 64MB
出品：Techland
发行：DreamCatcher Int.

老套科幻主题 FPS 作品，表现引擎技术的庞大场景，火爆枪战场面和车辆驾驶一应俱全。



游骑兵 目前的 FPS 游戏似乎陷入了一种误区，强调图像、物理引擎技术的同时却完全忽略了游戏性的体现，很多外表出众，却十分乏味的作品相继诞生了，眼前这一款《未来战场》也是典型的例子。丰富而庞大的场景设计，古怪的未来武器系统，众多可驾驶的交通工具都包含在其中，俨然一派大型技术展示会的规模，可真正有趣而实用的东西却少之又少。 **5**



月月 “光环”之后，幻想主题 FPS 大有抬头之势，不过跟风之作居多，难有新意，正如这款《未来战场》。本作在画面风格上也在力求表现庞大的游戏场景，人体和枪械的整体质感尚佳，仅一些细节还有待强化。战斗射击继承了近来流行作品的传统，驾驶则明显有效仿之嫌。唯一有所不同的是可从死去敌人身上有选择的获取装备，但此设计在玩久了之后却又显累赘了。 **4**

大狗 这款游戏不论从画面观感还是实际操作来说，都能让你想起一些熟悉的 FPS——《光环》、《合金战士》……或者其他什么的，换句话说这是一个没有什么太大创意却也够得上一定水准的作品。个人认为，本作中比较有意思的部分还是那些各式各样的战斗交通工具，有点像在《星际 Online》里的感觉，改编一下，也许能成一款不错的 FPS 网游？不过，这些玩意不太好控制，让驾驶它们的乐趣打了不少折扣！ **6**

www.dreamcatchergames.com

惩罚者 The Punisher 19





类型：AC
版本：英文版 3CD
配置：Intel P3–1GHz/128 MB
ASUS A9550GE/TD 64MB
出品：Volition Inc.
发行：THQ

以经典动画英雄为主角的动作射击游戏，丰富的武器装备及行为动作方式是该作品的最大特色。



东东 如果说画面落伍、动作生硬、情节乏味等等都不足以让你讨厌一个游戏的话，那么《惩罚者》除此之外充斥在整个游戏始终的血腥、暴力成分绝对毁掉了“惩罚者”这个小市民心中的英雄形象。杀人，用各种方式杀人，用各种残忍的方式杀人——即使是面对恶棍，这些丧失人性的做法也应该受到谴责。真不知道制作者怎么想的，游戏背负的恶名还不够多么?! **4**



月月 暴力似乎是游戏中永恒的主题，不过一直以来少有作品像《惩罚者》这样将暴力色彩突出表现得如此淋漓尽致。游戏没有特定曲折的情节，只是由一个个“惩恶扬善”的任务堆砌而成的。游戏画面效果只能用粗糙来形容，也好在是这种粗糙，没有进一步夸大游戏的血腥程度。在这款极单纯的动作游戏中，除了《英雄本色》式的射击外，更丰富的则是杀戮特技和虐俘场面，且算除暴安良吧。 **6**



狗子 除了略显过时的画面，整个游戏中充满了创意的惊喜！非常符合漫画原作和去年上映的同名电影的风格，游戏中玩家扮演的“惩罚者”可以使用一切方式去惩恶扬善，做一个真正的“冷血侠客”。在这里，玩家可以使用严刑逼供、恐吓甚至是残杀来达到震慑邪恶的目的——当然，所有的这些优点都取决于你是一个心理正常且有自控能力、分得清游戏和现实的成年人。 **9**

www.thq.com

海洋公园大亨Ⅱ SeaWorld Adventure Parks Tycoon Ⅱ 18







类型：ST
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3–800/256MB
ASUS A9250GE/TD 64MB
出品：Deep Red Games
发行：Activision Value

流行“主题公园大亨类”经营模拟游戏又一新作，又将对自己掌控的海洋公园进行一系列有计划，有策略的调整改进。

月月 一款写实风格的主题公园式游戏。游戏画面达到了一般同类游戏水准，建筑外观较为精致，人物造型虽比较写实，但缺少细节，在选择追随某特定游客视角的时候，不能跟随其进入建筑内部观看，只有少数游乐项目可即时体验。经营系统方面较完整，更有趣的是玩家在扮演公园老板从事经营工作的同时，还可以查看园内各种海洋生物的资料，了解不少相关知识，可谓寓教于乐了。 **5**

狗子 本游戏当然无法做到该类型游戏执牛耳者“模拟城市”那样的集众家所长，但不失为一个不错的休闲小品。虽然游戏中玩家所能构建的公园类型有些单调，但游戏严谨的策略性仍旧令其能在喜好经营类游戏玩家中占据一席之地。而对于并非对此类型有所偏好的我来说，虽说游戏本身并无闪光之处，但轻松的加勒比风情背景音乐和丰富的海洋生物资料同样是不错的看点。 **6**



东东 非常阳光的一款经营模拟类游戏，进入其中，会有三个理由让你快乐起来：第一，主题有趣，亲手经营一家给游客带来欢乐的海洋公园，也会给你自己带来欢乐；第二，难度适中，很快就能赢利，获得成就感，不用担心像在“模拟城市”里那样总是面对赤字；第三，操作简单而人性化，新手们也能很快投入其中。另外，用“跳舞机”的玩法训练海豚也是很开心的事情哦~ **7**

www.activisionvalue.com



发烧榜

排名	游戏	厂商 / 代理	走势
1	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子	→
2	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪	→
3	梦幻西游	网易	↑
4	封神榜	西山居 / 金山软件	↑
5	飞飞	AEONSOFT/ 网易	↑
6	冒险岛 Online	上海盛大	→
7	仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星	↓
8	半条命Ⅱ Half-Life 2	VALVE/ 奥美电子	↑
9	剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件	↓
10	航海世纪	苏州蜗牛	↑
11	希望 Online	光宇华夏	
12	半条命:反恐精英	Sierra/ 奥美电子	
13	三国群英传 V	奥汀科技 / 寰宇之星	
14	传奇 3	Wemade/ 光通通信	
15	传奇世界	上海盛大	
16	大话西游Ⅱ	网易	
17	墨香	腾武数码	
18	模拟人生Ⅱ	EA/ 美国艺电	
19	梦幻之星在线:蓝色脉冲	SEGA/ 朝华娱乐	
20	指环王:中土之战	EA Games/ 美国艺电	

期待榜

排名	游戏	发售时间	走势
1	魔兽世界 World of Warcraft	2005 年 2 月	→
2	新绝代双骄 Online	2005 年 1 月	↑
3	帝国时代 3 Age of Empires III	2005 年第四季度	↑
4	轩辕Ⅱ飞天历险	2005 年第二季度	↑
5	洛奇 Mabinogi	未定	↑
6	大航海时代 Online	未定	→
7	RF Online RF Online	未定	↑
8	铁血三国志	2005 年第一季度	→
9	天骄Ⅱ	2005 年第二季度	↑
10	战地Ⅱ Battlefield 2	2005 年第二季度	↑
11	阿猫阿狗Ⅱ	2005 年第二季度	
12	无尽任务Ⅱ	未定	
13	细胞分裂:混沌理论	2005 年 3 月	
14	仙剑奇侠传 Online	未定	
15	恐惧	2005 年 7 月	
16	黑客帝国 Online	未定	
17	金庸群侠传 Online 2.0	2005 年第四季度	
18	霹雳小组Ⅳ	未定	
19	要塞Ⅱ	2005 年 4 月	
20	潜伏者:切尔诺贝利阴影	未定	

榜评

漫长的假日总该是属于游戏的,只可惜最近发布的游戏却少有佳作,让人略感遗憾,只好拿些以往囤积下来的存货聊以度日了。

《半条命Ⅱ》的推出了却了不少苦苦等待的玩家心愿,中文版的上市还算及时,虽然进入游戏之前要在反 D 版的 Steam 服务器上颇费周折,不过好在游戏品质具有非常之吸引力,也还是可以忍受了。寰宇系列中文产品也相继在假期上市,国产大品牌的号召力还是使一些作品在本月的发烧榜上占有了一席之地。寰宇另外一款沉寂多年的经典 RPG 系列新作《阿猫阿狗Ⅱ》也在近期有制作资料放出,很快便得到了新老玩家的认同,于本月上榜。

年初《帝国时代Ⅲ》的消息一经公布,便引起了全世界玩的广泛关注,2 月杂志中曾介绍了部分游戏正在开发的内容,便吸引到了众多即时策略爱好者,本月该作竟攀升到了期待榜第三的位置,多少有些出乎意料。另外一些已经即将推出的动作类游戏,如《战地Ⅱ》和《细胞分裂:混沌理论》也杀入了榜中,这些作品凭实力都有可能问顶年度最佳游戏称号,大家请继续关注,我们也会在今后的杂志中为大家带来更多更深入的报道。

网游市场呈平稳状态,WOW 自然是稳居王位,而他的最有力竞争者 EQ2 也在本月入围,但不知能否用欧美经典的严谨赢得更多普通玩家的喜爱。近期几款网游戏新作都有尚佳表现,其中尤以 Q 版风格作品最为突出,继《飞飞》、《希望》和《洛奇》上榜之后,《轩辕Ⅱ飞天历险》更上一层楼,闯入期待榜前 5 位,"清新 Q 版 + 豪华家史"自然是当人不让。尽管《RF Online》在本刊发稿时还没有最终确定正式的中文名称,而奇幻的风格和细腻的角色却已经争取到了众多选票。

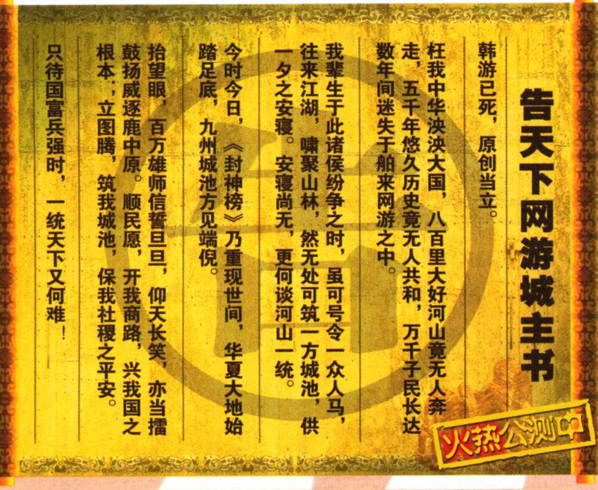
中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本刊编辑部特别准备的精美限量游戏周边产品。

2005 年 2 月号"中国游戏风云榜"
幸运读者:

陕西	赵钰	广东	张保全
北京	王建坤	武汉	周瑞敏
哈尔滨	王巍		

封神榜 金牌联赛大事记

文/[风]木头





网游以人为本，网游很热，是因为它凝聚着人气，《封神榜》全区金牌联赛很热，因为它比的也是帮派的人气。《封神榜》全区金牌联赛是一个系列活动，它包括西歧誓师、图文并举、中原逐鹿、花落谁家（即最终奖项评选）四个环节。

西歧誓师环节旨在帮助新老帮派招募新人，在这个环节中，帮派可以通过制作漂亮、大气的LOGO吸引新人，新人们可以通过帮派展示的帮派定位、帮派宣言来确定这个帮派是否适合自己。短短7天的时间，数千帮派提交参赛资料，数百帮派荣登城邦展示，即便是活动日期截止之后，仍有许多帮派热心的提交资料。

图文并举环节是一个优秀截图与文章的征选，与之后的中原逐鹿时间上几近是平行的，在这个键盘上生活的时代，许多玩家都有非常好的文采，仅需的只是一个施展的空间。

中原逐鹿及花落谁家环节是整个活动的重中之重，在《封神榜》游戏中，帮派在线人数越多，国家人气越旺，在这个环节中，将会每周统计各帮派的平均人气值，人气每日最高的帮派将头顶金杯感受无上荣耀，每周平均人气最高的将获得专属论坛拥有家的感觉，各区最终平均人气最高的帮派更能获得纯金金牌、银制戒指以及官方的大力推荐，家族、人气、荣耀，金牌联赛自始至终把这三者放在首位，鼓励、帮助各个帮派塑造凝聚力是金牌联赛的最终主旨。

与风结缘，与封结缘。

我们是风的族民，与风神订下的契约将我们的血脉紧紧相连。

我们有封的使命，与封神纠缠的宿命注定我们将是明日的王。

我加入风缘城这个家族比较晚，掐指一算，正好是《封神榜》全区金牌联赛开始登场之际，那时正在进行西歧誓师，也不记得是谁在QQ群里发了条链接，刚加入组织不久的我就也卷入了这场浩大的活动。

现在这个年代，投票在网站上见的多了，但是毕竟参选的有自己的家族，看着自己的家族票数越来越多的感觉总是很好的。正好趁这个机会，家族还能招募一些新人，没有新鲜血液的加入，家族只会逐渐的没落。

【封神大事记——12月8日，西岐誓师的开始拉开了《封神榜》金牌联赛的帷幕，三百六十五路诸侯齐聚西岐，誓师伐纣。金牌联赛之西岐誓师活动的活动时间很短暂，仅仅只有七天，竟有数千帮派报名参赛，西方神话里，上帝创造世界用了七天，而参与西岐誓师的数千帮派也仅用七天，创造了西方神话不可比拟的东方奇迹！】

不知道是不是我比较容易被感动，加入风缘家族后的每一天，我都能感受到家族的温暖。在家族里，我认识的第一个人是霁MM，她是个很有意思的人，在论坛上她是水后，有她出现的帖人气一定很旺；在游戏里她是中心，有她出现的地方总有着家族人的影子。据说她在风缘里算是个高层，我觉得她最大的优点就是能把大家团结在一起。

和霁MM一样，我选择的也是异人这个职业，不是我异于常人，只是我想追逐天空的痕迹，想抹去一片云彩，想俯瞰脚下的苍翠大地。而霁MM说，她只是喜欢异人梦幻的翅膀和漂亮的服饰，至于天空，她没有去想那么遥远的东西，垫起脚尖，能够看到族人们的同样颜色的头巾一起在风中飘舞，这就足够了。

临近内测删档的最后几天，大家在游戏中依依惜别，又有许多新同伴加入了风缘的队伍，但也有部分成员因为个人原因离开了我们。离别永远是伤感的，我们一遍又一遍的聚集在一起，作着道别，作着留念。有人在论坛里写下了令人落泪的文字，有人用一幅幅截图记载着回忆。我们虽然是风的子民，虽然习惯了流浪，但流浪的是人，留住的却是一颗一颗火热的心。

【封神大事记——12月16日，伴随着《封神榜》公测的隆重揭幕，金牌联赛之图文并举环节也一同启动。热情的玩家们在封神世界里创造了一个又一个的故事，演绎着一幅又一幅或激励人、或感染人、或鼓舞人、或娱乐人的画面。】







其实风缘本不叫风缘，它是风族和封缘两个家族合并后的结晶。在内测的一次次战斗中，风族和封缘已经结下了血的友谊。所谓兄弟，是指体内流着相同的血，那么当风族和封缘都一起为彼此流过鲜红的血的时候，我们就是兄弟了。

家族合并不是件轻松的事情，由于两个家族都是颇具实力的，加上部分成员彼此的不熟悉，造成了不少摩擦。霁MM她们那几日尽在忙着解决问题，但部分老风族的兄弟还是离开了。不管路程有多艰险，不论阻力会有多大，多些兄弟总是有利无害的，风缘家族总算是在风雨飘摇中站了起来，而封神玩家们口中讨论频度很高的金牌联赛也终于要拉开激烈的争夺战了。

【封神大事记——1月3日，金牌联赛重头戏逐鹿中原环节正式启动。一个人的努力能铸造一块牢固的砖石，一群人的奉献能筑造一座坚固的城池。商周交替，诸侯纷争，当今的时代已不是一人就能独步天下的时代，没有自己所属城邦总是会感觉到一种飘的感觉，在以国为单位的年代，个人总是十分渺小，只有邀上一群志气相投的伙伴建立城邦才是最合适的生存方式。】

对厂商的活动，我总是厌恶的，但《封神榜》金牌联赛，我却找不到否定的理由，所得到的结果只能是认同。金牌联赛是什么？起初不太懂，在我们慢慢向着它靠拢的时候，我忽然懂了，金牌联赛象征着团队，象征着荣誉。我还记得来自《龙枪传》里骑士的八大美德，谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正。其实还差一个，就是团队。

风缘家族之所以强大，是因为它是个团队，是个紧密的团队，是个难以割舍的团队，一个又一个平凡的我们一同来组成，一个又一个平凡的我们一起来塑造。霁MM的心情我能理解，因为现在的我也是同样的心情，融入团队，那么团队的失败就是自己的，团队的荣誉也同样是自己的！

大家都在找寻着新的伙伴来壮大我们的风缘，不久风缘城的人数就达到了上限。为了让国家的整体人气上去，一些没时间上线的家族成员主动让出位置让新人加入，所谓牺牲，这也算一种吧。

上线，忽然发现头顶的名字旁多了一个金杯标志，金灿灿的，走在人群中格外的耀眼。我约上霁MM和几个族里的朋友一同出去逛街照相，或扬着五彩的翅膀，或骑乘着雪白的神鸟，或驾着旷世珍兽，恩，还有霁MM随风飘舞的衣带……哈，不许打我，我逃。

看着家族越来越强大，周冠军入手，官网家族论坛入手，眼看着距离冠军越来越近，有时想想，全家族的人都戴上同样的银制戒指。嘿嘿，团队，荣耀，大概指的就是这个吧。

【封神大事记——1月17日，金牌联赛第3期结果公布，风缘城终于首次拿到周冠军。路漫漫，路迢迢，创业难，守业更难，风缘的路的还很长，依旧是不可预料。】

想建座城，因为想有个安定的家，1月18号建城系统开放后，家族里便屡次去找可恶的“不义侯”寻仇，到底有什么仇？大概是因为他藏了大家建城的必须品——诸侯之书吧。可这厮着实难打，集合近百人的队伍也很难与其匹敌，族里的朋友也数不清死了多少，死了几次，所谓英勇，当属此役。





由于争夺的太激烈，期间还与盛世唐朝起过不愉快的冲突。但仔细想想，大家想建城的急迫心情都是一样的，也都是为了自己的家族在流血在牺牲。战场上，英勇的敌人是最值得敬佩的；商场中，强力的竞争对手是最值得钦佩的；那么回到游戏，我想我们风缘家族的兄弟该向唐朝的朋友们说一声——你们，了不起，有你们，我们才有对手，有你们，封神才变得精彩！

忽然听闻官方举办帮主群英会，说有诸侯之书抽奖，家族里着实激动一把，于是也派遣了一支队伍去了活动现场，只可惜了那两天的双倍经验。不过非常幸运的，风缘家族抽得了诸侯之书大奖，我们建城的梦想终于得以实施了。

【封神大事记——1月22日，“中国首届网游帮主精英会”于北京、成都、杭州、南京、武汉、长沙、沈阳、长春等十大省会城市同步隆重举行。本次大会云集了来自目前中国网游市场上约30款大型网络游戏近万名玩家，数千名“帮主”“城主”，其中《传奇》游戏中沙巴克城主多达百人，占到所有玩家“帮主”较大比例。】



建城！让家族不再流浪；建城！让风也能有驻足的地方。

我想风缘城的许多人都和我一样，经历过许多游戏，但是能够在游戏中建立自己的城池的实属罕见。早在接触《封神榜》这个游戏之初就对城市建设系统非常关注了，而在等待它开放的时间里，家族里的人更是一遍又一遍的讨论每一个建立城市的细节，期待了许久，就为了这一天。

遗憾的是，封神世界中第一个建城的家族终究不是我们，另外一个区的家族完全靠与不义侯的搏杀竟然取得了一套诸侯之书，在众人惊讶与叹服中建立了他们的城市。

当然，风缘也不会落后，让我们来开启这个建城风暴吧。

【封神大事记——1月25日，《封神榜》中第一座城市由5区1服忠义堂建立，宣告城建热潮即将来临……】■



封神榜 新版BOSS大观

文/云起

以中国渊源流长的古神话为大背景制作的《封神榜》，其中自然充斥着各个令人熟悉的神仙鬼怪。这些神仙鬼怪曾经一度为中国历代人民传诵，而今它们进入《封神榜》，除了将那些广为人诵的神怪传奇传承下来外，更多担负着向玩家运送各种超极品武器装备的责任。当然，前提是你得有实力去拿取。还犹豫什么，快跟随本寻宝图进入《封神榜》的探宝旅程。

NO.1 九婴

帝尧时代，在后羿射日之后，由于猰貐（ya yu）、凿齿、九婴、大风、封豨（xi）、修蛇等四方猛兽作乱，中国的百姓仍然无法过上安宁的生活。于是帝尧派后羿去杀死这些传说中的猛兽。其中，九婴是一只拥有九个头的大鸟，一身九命，威力无穷。后羿用了绝技——连珠箭，才将它射死于水之上。

实际的历史中，九婴是当时的一个少数民族，他们居住在今天的湖北一带，以九头大鸟作为图腾。

在金山的《封神榜》中，九婴作为一个中级BOSS，会出没于南方的三山关附近，是游戏中最容易打的BOSS。

NO.2-5 浑沌，穷奇，饕餮，梼杌

帝舜时代，天下出现了四大魔神，就是浑沌、穷奇、饕餮、梼杌。他们趁着帝尧刚刚退位，帝舜刚刚即位，危害百姓，作乱人间。帝舜亲自将四大魔神消灭。

实际的历史中，帝舜即位的时候，黄帝后裔中有一个驩兜，为人糊涂，不分好恶，人称"浑沌"。共工的后裔残暴凶狠，喜欢假惺惺奉承别人，对自己文过饰非，人称"穷奇"。蚩尤的后代三苗，贪财好利，饮食没有节度，人称"饕餮"。颛顼的后代鲧，为人顽固不化，不讲道理，人称"梼杌"，把水治得越来越大。群众都管他们称为"四凶"。帝舜征求了帝尧的意见之后，将他们流放四方。

《封神榜》中，四大魔神将分别出现在地水火风四大迷宫之中。浑沌会出现在西方千里黄沙遮天蔽日的沙漠迷宫；穷奇会出现在东方碧海潮生、暗流涌动的海底迷宫；饕餮会出现在烈火熊熊吞噬天地的熔岩迷宫；梼杌会出现在狂风呼啸、滴水成冰的冰川迷宫。

NO.6 二郎神

二郎神杨戬收服梅山六杰之后，将他们收为部属。实际上梅山除了吴龙、常昊、杨显、戴礼、金大升、朱子真六兄弟之外，还有一位本领出众的袁洪，本是梅山七杰之首，却不在收服之列。

《封神榜》中，袁洪这位精通七十二般变化的神猿，变化成了二郎神的模样，在陈塘关的神秘海岛上积蓄力量。

NO.7 大鹏

西方教下至尊明王金翅大鹏鸟，在随接引道人、准提道人共破万仙阵，直下碧游宫，清除通天教主的残余势力之后，返回西方。

但是通天教主留下的强大道术结界，把至尊明王的大鹏之象永远留在了碧游宫底

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
九婴	30	80000	电光斩、冰雪弹、十方烈火、三头六臂	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	79	91	58	3000
	出没地点：三山关			
	特殊掉落物品：30级黄金武器、40级绿色装备、10级法宝、30级以上（包括30级）50级以下的技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
穷奇	60	350000	旱地雷、电光斩、风云雷动、雷动九天	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	250	271	500	6000
	出没地点：东海龙渊			
	特殊掉落物品：60级黄金武器、60级绿色装备、10级法宝、30级法宝、50级法宝、45级以上75级以下技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
梼杌	60	300000	冰风暴、铁马兵戈、惑心咒、冰封万里	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	218	235	450	6000
	出没地点：冰川之极			
	特殊掉落物品：60级黄金武器、60级绿色装备、10级法宝、30级法宝、50级法宝、45级以上75级以下技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
饕餮	60	250000	十方烈火、风林火山火光斩、三昧真火	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	190	204	400	6000
	出没地点：轩辕洞五层			
	特殊掉落物品：60级黄金武器、60级绿色装备、10级法宝、30级法宝、50级法宝、45级以上75级以下技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
混沌	60	20	五岳朝宗、落地斩、开山斩、玄女补天	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	161	174	350	6000
	出没地点：死亡沙漠			
	特殊掉落物品：60级黄金武器、60级绿色装备、10级法宝、30级法宝、50级法宝、45级以上75级以下技能书			

层。这个幻像没有任何的意志，只知道任意攻击它看到的一切。

NO.8 盘古

盘古开天辟地之后，用自己的身体创造了世界。而他的灵魂，则进入了惩罚天下邪神的捆仙宫中，镇守捆仙宫底层的那些魔神魂灵。由于盘古大神只认识伏羲、女娲两位大神，所以对于一切外来者，盘古大神都会挥舞盘古开天巨斧，将他们统统杀死。

NO.9-11 虬龙，螭龙，蛟龙

"忽闻海上有仙山，山在虚无缥渺间。楼阁玲珑五云起，其中绰约多仙子。"神话相传，在东海之上有蓬莱、东瀛、方丈三座仙山。三座仙山诡秘绮丽，虚无飘渺，随风来去，若隐若现，云霞藏其面貌，海浪掩其形迹，只有道行深厚，根形方正的仙人，才能登上三座仙岛，见到岛上那些神秘的仙子。

在《封神榜》中，东海之上也有蓬莱、东瀛、方丈三座冒险岛。其中凶猛多神龙，有武罗神、相柳神、奢比大人、陆吾大神等很多强大的怪物，等待着玩家前去挑战；其中，威力强大，凶猛异常的神龙，更是会因为它们看守着的大量财宝，而格外吸引玩家的注意。

上古传说之中，神龙有三，双角为蛟龙，独角为螭龙，无角为虬龙。三仙岛（也是传说中的冒险岛）上神秘莫测的云雾之中，就隐隐有这传说中的三条神龙。可惜的是这三条龙不是目前我等打得过的，不过据传闻100级左右的甲士和道士各穿上该等级的顶级职业装备，只需要2个人配合，2个小时就做到成功的屠龙。

此外，登冒险岛的玩家，首先等级要达到50级，之后就可以到陈塘关东海边的码头，找船夫购买船只出海了。购买一艘船需要花50000钱，购买之后，船主可以点击自己停泊在海上的船只，进入船舱，船舱可以容纳10位乘客，等船主上船之后，另外的9位玩家也可以登上船只，和船主一起去冒险岛挑战神龙。

茫茫的大海之上，哪里才有蓬莱、方丈、东瀛的影子呢？这时候要注意海面上的漩涡，海面上一共有十二个漩涡，都有可能把船只送到冒险岛脚下，至于是虬龙守护的蓬莱岛，还是螭龙守护的方丈岛，还是蛟龙守护的东瀛岛，就要由冥冥的天意来安排了。来到冒险岛脚下的浅滩后，点击岸边的船夫就可以上岛。

NO.12 不义侯

帝喾去世之后，长子挚即位，在位数年，凶狠暴虐，四方部落都反叛他。他的弟弟尧取而代之，称挚"不义"。汉光武帝刘秀在位时，幽州彭宠叛变，刘秀许诺，杀彭宠者封侯。彭宠的奴仆子密刺杀彭宠。刘秀封子密"不义侯"。

《封神榜》中，不义侯窃取象征天下霸业的起、承、转、合四卷诸侯之书穿越时空逃走，只有亲手将它杀死的盖世英雄，才能获得这四卷书其中的一卷。一但凑齐这四本诸侯之书，则可以在上古那恶劣的自然环境中建立起象征着财富权力还有人气的城池！但由于不义侯凶狠暴虐，武力强横，所以很多英雄都在它那沉戢折沙，含恨而终。

打不义侯雷抗和火抗是十分重要的，越高越好。物理防御适当就好，280以上就没有效果了。而土属性攻击效果对他最大，雷属性攻击基本无效。首先将不义侯引到台阶上面空地（这里没有武罗神），10个以上60级左右甲士围住（多几只兔子更好），中圈外圈分布10个以上50级以上的异人加血，一半使用金刚咒一半使用强攻咒，分布均匀。宝宝不易靠太近，火雷力士最好（血长），偶尔破甲咒削弱不义侯的基本属性。如果学了斩心就更容易打不义侯了。道士则在外围轰炸，58级以上的使用十方+五岳打，50级以上的道士就选择五岳，38级以上道士可以用能长时间冰冻的技能铁马冰戈。38以下用的道士切记用风林也别用旱地雷。

绿装的高抗性使得绿装尤为重要！有钱人当然60级套装首选，喝血瓶+异人加血基本没什么危险。40级套装也可利用，甲士40级武曲+几颗蓝宝石防御上280不困难，240左右也可以。道士和异人蓝宝石需求就比较高，不过异人金刚咒的效果可以弥补这一点。可以提供40左右的防御力。法宝佩戴甲士雷抗火抗自己衡量，道士学习雷封甲以后穿上60太乙可以佩戴太阳针（提高命中）或者其他的。武器选择甲士加抗性赤铜刀是个不错的选择，能顶住的+会心的长武器配合火光斩威力不可小看。道士黄金武器都比较接近，异人如果有可望而不可级的70黄金武器，连弩祭威力重新归来。

蓝装配法。防御力到200+，蓝属性全部选择抗性，细心的玩家可以仔细计算抗性与防御力的配比多少是最佳。如果有+抗性或者会心的坐骑，即使是10级的小马也有利用价值。低级伯乐也有它的用武之地。血瓶蓝瓶有资金支持就喝中的，不义侯的回血也是很恐怖的。■



怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
二郎神	80	1000000	冰封万里、冰风暴、雷动九天、风云雷动	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	250	271	-	8000
	出没地点：陈塘关			
	特殊掉落物品：80级黄金武器、80级绿色装备、70级法宝、70级以上的技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
大鹏	80	600000	风云雷动、雷动九天冰风暴、冰封万里	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	300	350	700	8000
	出没地点：碧游宫五层			
	特殊掉落物品：80级黄金武器、80级绿色装备、70级法宝、70级以上的技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
盘古	80	1000000	五岳朝宗、落地斩、风林火山、三昧真火	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	300	350	700	8000
	出没地点：捆仙宫五层			
	特殊掉落物品：100级黄金武器、100级绿色装备、70级法宝、70级以上的技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
蛟龙	100	1000000	十方烈火、冰风暴、雷动九天、风云雷动	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	250	271	800	10000
	出没地点：东瀛			
	特殊掉落物品：100级黄金武器、100级绿色装备、70级法宝、70级以上的技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
螭龙	100	1500000	五岳朝宗、旱地雷、玄女补天、倾城一击	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	218	235	1000	10000
	出没地点：方丈			
	特殊掉落物品：100级黄金武器、100级绿色装备、70级法宝、70级以上的技能书			

怪物名称	等级	生命值	攻击技能	攻击取向
虬龙	100	2000000	不详	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	190	204	1200	10000
	出没地点：蓬莱			
	特殊掉落物品：100级黄金武器、100级绿色装备、70级法宝、70级以上的技能书			

怪物名称	等级	生命值		攻击取向
不义侯	100	不详	旱地雷、火光斩、风林火山、雷动九天	主动
?	雷抗	土抗	冰抗	火抗
	100	0	50	500
	出没地点：蓬莱			
	特殊掉落物品：诸侯之书			



文/网先队·踏风而来

武林客栈是个神秘的地方，凭着大掌柜孟凡能够让江湖上过一成的子弟都尊称一声老师的人面，所有到这里的人，不管是正是邪都不会发生冲突。因此，只有在武林客栈你才能见到许多行色各异的江湖人士，并且从他们的谈话中得到诸多江湖上的消息。也许，某个天大的秘密便是从这里引出的。

近日，武林客栈里又来了不少客人，所有的房间都已经被住满，所有的酒桌都被坐满，场面着实热闹。孟凡大掌柜的脸上摆着一幅似笑非笑的神情，看着这些熙攘往来的客人，谁也不知道他的心里在盘算着什么。突然，一个客人用力地大拍着桌子，嚷道："老子算是栽了！最近江湖传闻渡海西去有金山岛，其中宝物无数，更有传说中的黄金图谱，任凭来者采取，可谁知到了那里，才知道有伏波、破浪、乘风三大95级巨头看守，老子和几个兄弟去的时候正赶上他们集体寻岛，幸好老子功夫还算过得去，捡回条命，只可怜我那些兄弟，逃得不及时被他们秒杀。唉~可恶那骗子还要了我们每个人五百两的船费，可惜啊，可惜！"说着说着就流下了眼泪，也不知道他可惜兄弟还是可惜那五百两。

他旁边的一个瘦脸汉子言道："大哥不要难过，等咱们拿到那黄金图谱，打造出黄金装备，定将那伏波、破浪、乘风抓来千刀万刮，祭奠死去的兄弟。"先前那人连喝了几口酒，只是摇头。

这边静下来，其他客人并没有闲着，仍是三言两语的闲聊。只听一个青衣汉子说道："听说最近又出了不少新鲜事。"

"什么新鲜事？"坐在他旁边的一个黑脸汉子问道。

"你还不知道么？最近江湖上正邪各派都开始大力培养后学新进，各门派的弟子都获益非浅呢。"

"哦？有这样的好事，怎么咱们帮没有动静？"

"咱们帮主一向对江湖纷争置身事外，也不准咱们搅进那些说不清道不明的正邪之争，不过看帮主的意思，好像也有培养后辈子弟的打算。"

"都是些尚未出师的后辈，能有多大的空间给他们发挥？"

青衣汉子刚要摇头说不清楚，对面那桌一个身着道袍的道人先发了话。

"这位兄弟有所不知，最近邪派势力渗入中原，准备助那金狗染指我锦绣河山，江湖上的正义之士虽然同仇敌忾，不过后续力量尚显不足，故此各派开始准备大力培养新人。想必贵帮帮主也是有此想法，这真是英雄所见，不谋而合啊。"

青衣汉子和黑脸汉子相继点头称是，那道人继续说道：

"如今能壮大各门派基数的方法只有在为新入派的弟子们提供更多的锻炼机会。刚一入派自然有很多地方还不熟悉，所以门派中都给新弟子们安排了不少能够了解行功运气法门的讲解和实际演练。等弟子们的辈分到达二阶之后基本便能了解到自身的特长了，这样可以更好的让弟子们知道自己今后的道路应该向着何种方向发展下去。"

黑脸汉子看着道人又看了看青衣汉子，说道："这方法好，当初咱们入帮后总是摸不着头脑，基础没打好，见识也是少的很，到现在也只能算是帮里的二、三流的角色，江湖上能知道咱们兄弟的估计没几个人。"

青衣汉子说道："道兄，有了这些基础上的训练，之后该如何？"

道人手捋胡须，言道："看二位都是血性汉子，也不防告诉二位知道，也好助二位为贵帮献计献策。在这国家危亡之时，我辈也不必顾及什么门派之见了，且听贫道慢慢说来。"

"伙计，来盘五香豆腐干，再来一盘酱肉，一坛仙人醉。"青衣汉子和黑脸汉子边点着菜边移桌到道人那边坐下。

道人微微一笑，说道："二位还记得当初自己在帮里是如何走到今天这一步的么？"

黑脸汉子苦笑道："道兄不提倒好，一提过去那段经历，我至今不敢回想。当初怎一个苦字了得，过的日子比出家人还要清苦，有时候练功不当更有走火入魔的危险，帮主和各长老忙于杂事，弟子们的生活起居便管理的很少，有时候某个弟子莫名其妙的就消失了，唉，我们兄弟俩能熬到今日已经算是幸运的了。"

"正是如此，贫道门中亦有类似事情发生，为避免很多弟子中途夭折，如今掌门下令，在众弟子未出师之前便要多多外出历练，并且各派之间已经做好布置，每阶弟子都能有适应各自阶段的任务领取。不要小看这些任务，完成之后可谓是名利双收，更能增加自身功力获得更多奇珍异

宝。乃是一举多得的好事。”

“道长也图名利么？”

“哈哈，这倒不然，只不过此乃因果循环之理，有施必有得，亦为一种激励弟子们继续勤修的方法。如果看重所得，那么其中的过程自不能体会，且其中的秘密也会被利欲所掩埋。不过这种想法也是贫道一相情愿，难免不会出现二位所说追逐名利之人。所谓人各有志，本是无法限度之事。”

“道长言之有理。等我二人回到帮内，必将这种方法告知帮主，也算为武林的奖励尽一份微薄之力。只是，听说金狗旗下的天忍派等也有动静。”

“贫道亦有所耳闻，可能经过长期战争，正邪各派都有所损耗，五毒、天忍二派行动诡秘，想来不会坐以待毙，咱们能想到的他们未必想不到，所以还是早做安排多多积蓄实力为好。”

此时店伙计端上酒菜，并递给青衣汉子一张纸条。青衣汉子接过一看，大吃一惊，只见纸条上赫然写着：张宗正来了。

要知道，青衣汉子和黑脸汉子所属的帮派是和朝廷作对的，张宗正是如今官府中专门委派捉拿朝廷要犯的人，此人武功高强，至今未逢敌手，此时他来这里，难不成是想将这里的江湖人士一网打尽？

青衣汉子将这消息告诉了黑脸汉子，并将字条拿给那道人看。

道人看后，心道：怎么他来了。表面并没有什么动静，仍是吃着那盘五香豆腐干，并示意青衣汉子和黑脸汉子不必慌张，且先看清形式再做打算。二人自与道人先前一席对话，便感觉此道人值得信任，也就随道人一起吃起他们的酱肉来。

过不多时，只见客栈门口被一人影挡住，见此人官服官帽，气宇不凡，一看便知是内家高手。青衣汉子抬头看去，果然是张宗正无疑。只是不知那店伙计受谁指使要给自己递这纸条相告。

张宗正环视了一下客栈，向正在柜台前算帐的孟凡点了点头，便径直走到道人那桌边坐下，青衣汉子和黑脸汉子立时绷紧了神经戒备起来。张宗正目不斜视的看着那道人，突然一指戳向道人，正是武当派的绝招怒雷指。只见那道人伸出双筷一夹，臂腕一绕，便化解了这一攻势。张宗正见此，马上起身抱拳行礼道：“弟子参见师叔，刚才冒犯处还请师叔原谅。”那道人也不抬头看他，只是摆了摆手示意他坐下。其他桌上的人见此情景无不诧异，看这道人年纪不大，想必绝不会是武当掌门道一真人和在外云游的道清真人。除了这二人武当派难道还有道字辈的高人么？其他人是疑惑，青衣汉子和黑脸汉子是满脸惊讶，他们怎么想不到眼前这道人是张宗正的师叔。

此时，张宗正看了下二人，便对着那道人说道：“师叔，你怎么和这二人在一起？你可知道他们是朝廷要抓的钦犯。”

那道人也不看他，轻轻的说道：“什么钦犯不钦犯的，国难当头，一致对外，我只知他们没有做对不起天下百姓的事情，倒是朝廷屡次和金狗议和，简直丢脸至极。”

张宗正不答话，狠狠地瞪了二人，然后说道：“师叔，此次我倒不是为了捉拿此二人而来，看在师叔的份上就放过他们。倒是要请教师叔另外一件事情。”

那道人说道：“有什么事情你还办不了么？”

张宗正皱了皱眉，言道：“此事有些棘手，还得请师叔帮我定夺。”

“你先说来听听。”

“师叔可知这‘野叟’？此人飘忽不定，在各处都有其踪迹。”

“不但知道而且见过，此人也触犯了朝廷么？”

“师叔有所不知，这人倒没怎么触犯律法，但是此人与‘山河社稷图’有莫大的关系。”

“山河社稷图?!”道人眼中一闪。

“正是。近来，此野叟到处与武林人士邀约，让很多人为他做事，不是寻找什么物品，就是帮他买什么东西，更奇怪的是，他还让很多人收集什么地理图志，说是与山河社稷图有关系。当今朝廷最看重的就是这份图，因此也想从野叟那里得到消息。派过几次人去找这野叟，可是这野叟给那些人安排的事情更奇怪，有的给安排需要杀多少人，有的给安排需要有一定江湖威望，有的还被逼着去前线打仗。只要能完成任务回来的人他都会给些奖励，而且还说完成了 20 次和 400 次他安排的任务后会得到更特别的奖励。”

“那不是很好么，此法激励武林人士有所作为，你又在这里发什么愁。”

“师叔，我愁的是山河社稷图啊，要知道如今武林里龙蛇混杂，难免有些图谋不轨之人要夺这份地图。如果这图落到金狗手里，这可如何是好，而那野叟又是不管什么门派的人都给安排任务，奖励也是依他个人喜好给予，万一他把山河社稷图交到了金狗奸细的手里，那咱们江山就再难保住了。”

“嗯，你这么说倒还像是我派弟子。你要我怎么帮你？”

“只要师叔能让咱们中原武林的仁人义士都去找这野叟，用更多的人数来争取获得那份山河社稷图的微小可能，我想即使有金狗的奸细来抢夺也要让他拿得到却回不去。”

“好！为了江山社稷，此事我接了。”说罢，道人环顾四周，只见其余桌的众人都在看着自己。道人运起玄门内功，朗声说道：“武林客栈的各位江湖朋友们赏脸，在下法号道二，乃是武当派道一真人的师弟。如今国难当头，想必刚才我张师侄的一番话有心的各位都听到了，请各位英雄转告各自同门，绝不能让这份关系到江山命运的地图落入奸人的手里。但凡有血性的朋友，咱们同去拜访野叟老人。”

此话一出，整个武林客栈的人轰然叫好，那青衣汉子和黑脸汉子也一并答应回到帮内将此事禀明帮主，让他率领众兄弟也一起助中原度过这场战乱浩劫。先前那个被人骗了的汉子也决定先以国家为重，个人私仇暂放一边。

张宗正再次拜了师叔，刚要准备离开，忽然想起一事，便对道二说道：“师叔，听说单思南下山了，据说少林派的玄觉大师、天王帮的‘义公明’王佐、娥眉派的清晓师太、昆仑派的璇玑子、丐帮的何人我、翠烟门的嫣晓倩、五毒的白莹莹、唐门的唐不染也都开始现迹江湖，怎么各门派的高手不约而同都出来了，师叔可知道是怎么回事么？”

“不愧是官府中人，消息很灵，不止这些人，我告诉你，武林盟主独孤剑也重出江湖了。”

道二说的轻描淡写，可张宗正听着却如一个晴天霹雳，独孤剑消失多年，而今重现江湖，难道这武林真的要再出现一场劫难么。

道二见张宗正漠然不语，感觉他身在朝廷也有些不得已的苦衷，所以慰藉他道：“你也不必担心，这些人的行踪大多出现在风陵渡、长白山、莫高窟和莫北草原，不会到你皇帝老那里闹事的。”

“多谢师叔提醒，只是这几个地方都是极危险的地带，他们去那里做什么？”

“这我也不清楚，据说这些地方盗贼聚集，有不少携带着奇珍异宝，更有不少拥有打造神兵利器的矿石，想必正是吸引这么多高手前去的理由吧。”

“师叔也要去么？”

“先助你完成大计再说吧。”

张宗正点头称谢，又拜了师叔便离开了武林客栈。

而武林客栈的大掌柜孟凡，将这一切都看在眼里，他仍是那样一幅神情，满脸的笑容透着一丝神秘，谁也不知道他在想着什么。■



玩过《天骄Ⅰ》的人，可能进入《天骄Ⅱ》的第一个感觉就是，画面比以前明亮了，人物比例也变大了很多，色彩鲜明，诸如升级、喝药水等等动作都有宏大的特效，一扫一代昏暗冷峻的感觉。各种指令快捷键及玩家、NPC 等状态显示均紧靠边角，使得游戏的可视范围比较广大。操作的简化，画面的转变以及游戏任务的增强，使《天骄Ⅱ》看上去，如获新生。

职业清晰，升级有道

游戏中共有侠客、巫师、祭祀和刺客 4 种职业，各有 2 种性别 5 种头像。目前内测阶段，官方只开放了男侠客、女巫师和女祭祀。从人物设计上看，角色刻画略显简陋，好像一个尚未完成的雕塑，最重要的五官还处在有待雕琢的阶段。不过当人物披挂整齐后，那一身劲装锦衣也着实显得气宇不凡，换装系统的效果还是不错的，头饰、衣服、鞋袜的改变都可以清晰分辨出来。

角色的升级方式很独特，采用了 5 小级升一大级的方式，每升 1 小级 HP、MP 便会自动补满，升一大级会自动提升人物各项属性能力，免去玩家手动加点造成错误分配的情况发生。笔者本人比较喜欢这种方式，在目睹过不少游戏中单一极端的自主加点方式造成很多畸形角色出现后，个人认为由系统本身给予角色固定的能力提升，才是使游戏中各职业更能稳定平衡发展的基础。

五行世界，衣装自足

游戏中，每个角色在达到 12 级后便可以通过完成任务确定自己的五行属性，金木水火土各有自己的属性发展方向，比如选择金系的角色会在攻击力方面有显著成长，选择土系的角色则会在防御力方面有明显提升。这还只是角色属性中的主修属性，此外角色还可以选择一种辅修属性，这样便增加了角色的更多变化。



说到五行，我感觉《天骄Ⅱ》简直就是一个五行世界，甚至渗透到了玩家角色的每个方面，诸如五行属性装备、五种属性的敌人、五行材料、甚至连一些任务也会与五行扯上关系。尤其是在游戏中举足轻重的装备，通过对五行材料的合成打造，可以获得绝无仅有的防具武器哦。

四种职业都有属于自己的装备，除武器外可穿着的装备包括头盔、铠甲、靴子、护腕、项链和戒指六种，每种装备都会有针对性的提升人物不同方面的能力值。所有的装备又分为白、蓝、绿、黄、红五个级别。商店里只提供给玩家普通的白色装备，要想获得更高级别的装备，需要收集各种怪物掉落的材料来打造合成。由于高级装备大都由材料合成，所以材料也会分为五个级别，通过炼造可以由最低的白色提升至最高的红色材料，玩家打造的装备变化更加繁多。此外，游戏中还提供了套装，这对于目标的老玩家们应该很熟悉了。所谓套装，指从同一怪物身上所收集的各种材料经过打造合成所提炼出的六种装备。此套装内各装备属性相同，全部穿戴后会激活更强大的隐藏属性来提高人物的自身能力。蓝色以上的装备不仅能力强，在外观上也会有所变化，人物穿着之后会根据属性不同泛出各种光芒，使角色平添了一份绚丽色彩。笔者每次进入游戏，都可以看到聊天频道内各种材料的买卖不绝于目，可见套装对玩家的吸引力是多么的大。

任务完善，战技多样

玩家刚出生，便要开始马不停蹄的做任务了。《天骄Ⅱ》的任务分为主线任务、支线任务和打工任务。主线任务会逐渐让玩家了解整个游戏的故事发展，并根据玩家所选择的国家展开丰富的情节。支线任务则是各村庄 NPC 的一些小任务，比如为某某收集一些材料或者帮助某人铲除恶霸之类。而打工任务则是为了方便玩家挣钱挣经验，可以重复完成。

《天骄Ⅱ》中的技能也是丰富多彩，分为主技能和子技能，子技能可以影响到主技能的威



力，不过子技能需要玩家使用特定五行武器时才能起作用。根据角色所选五行的不同，还会出现适合五行共修的技能，适合主修属性的技能和适合辅修属性的技能。据了解，主技能和子技能总和超过 600 种以上。笔者现在也只是学习了不到 10 种而已，看来，更多的技能将会在以后逐渐开放。

另外，游戏中还会有很炫目的坐骑系统，这些坐骑不仅美观，而且还很实用。可惜目前官方还未开放，无法得以体验，也只有等待诸位看官亲自前往以窥其妙吧。

《天骄Ⅱ》给我的感觉是中规中距，很多东西传自前代，五行系统更是表现突出，几乎决定着万事万物的存在。记得我当初刚开始玩《复活》时，也曾感觉不过如此，但是当我看到了隐藏于游戏中的诸多感人的故事后，我开始逐渐喜欢这个游戏了，哪怕把他当成一部小说去看，也值得一试。《天骄Ⅱ》或许就是这样越深入越精彩吧。■



庞大的背景地图

我被《天骄Ⅱ》的故事背景吸引而来，也被庞大开阔的游戏疆土震撼了一把。楚国都城寿春、赵国都城邯郸、齐国都城临淄，众多历史名城纷纷登场，而每个国家都会有10个以上的地图，以及5个新手练级地图。封闭内测时，光楚国一个国家我都没能能逛过来。而像秦国大将白起活埋四十万赵国大军的长平，在游戏里也是地图之一。可惜的是，有如此庞大和别具特色的背景，却只是把这一切作为陪衬，在人物设定上笔者很是不满——诺大的战国时代，却只有4个职业，剑客、巫师、刺客、祭祀。于是不禁要问，这是中国的战国还是欧洲的战国。



传统的游戏画面

当我初次登陆游戏的时候，说老实话，对游戏画面并不满意，由于最近国内网游界大肆流行3D画面，个个都是精美绝伦。而《天骄Ⅱ》却依然坚持2D画面，难道是认为中国水墨山水画风格，只适合用2D来表现么。为此我特地上官方网站查了一下，官方提到他们自主研发的GFX-3D图形引擎提供强大的图像表现力支持，具有同屏10万个多边形的表现能力，画质已经可以达到Unreal（虚幻）引擎。我只能无语。用1024X7678分辨率，画质精细，依然没觉得哪里独特。一路坚持下来，终于离开了新手村，进入大城市——寿春，我才眼前一亮，好漂亮的城市，热闹的街市，错落有致的房屋，干净的色彩，的确比大部分韩国泡菜简单的城市结构强多了。当然由于游戏是2D画面，所以运行配置还是非常低的，推荐配置也不过是P3 800，256M、GF2 32M。相信对于很多网吧来说，可以很流畅的运行这个游戏。

复杂的合成打造

游戏里的低级怪物都是些小动物，身上没什么钱财，不过却可以打出许多不同颜色的材料，例如新手村周围的锦鸡，就会掉下羽毛、鸡冠一类用于防具上的合成物品。起先不知道怎么用，后来到了下蔡，终于学会将收集的材料交与方士来提升等级，大体是27个白色材料=9个蓝色材料=3个绿色材料=1个深红色材料。而铁匠可以帮你把材料变成装备，当然是要给钱地。合出的装备也分等级，蓝色的属性要比白色的好很多，我曾经用白色的豪猪皮合盔甲（6级）合出防御+8，而用蓝色的兔子皮合成的盔甲（5级）合出玉兔盔甲防御+10。当然，后期大家最好还是用绿色材料来合装备，这样不仅装备防高攻高，说不能定还能暴出一些特殊属性，例如附加攻击速度等等，而且绿色材料合出的装备是可以发光的。众多不同的合成方案可以让玩家DIY出自己的装备！

此外，装备也被赋予了金木水火土五行属性，不同属性的材料合成的装备五行不同，就连商店里出售的武器和防具，也是分五行的



（真不知道他哪来那么多时间做）。准备一套适合自己属性的装备，成了《天骄Ⅱ》玩家孜孜不倦希望攻克的对象，利用不同的材料合出不同的装备，可以说无论是在材料的获得几率上，还是装备的可塑性上，《天骄Ⅱ》做的要比同类游戏有趣的多！如果还能将合成好装备给与类似《奇迹》的宝石加成，那么装备的耐用性就更强了！

出众的五行设计

《天骄Ⅱ》秉承了《天骄》和《复活》的五行系统，并进一步发扬光大，用现在流行的话来说：五行金木水火土渗透到我们生活的方方面面。

怪物的五行属性由名字后面的符号表示，红色代表火，黄色代表金，灰色代表土，蓝色代表水，绿色代表木。金克木，木克土，土克水，水



克火，火克金。五行相克相生，这种设定别具创意，而在实际打怪中，由于怪物的属性会引起很多不同的效果，例如杀金属性的豪猪，可以换火装备去，但在相同地图中，又有一种水属性的蜥蜴，所谓水克火，这就郁闷了。所以大家选择练级点的时候，一定要详细考虑怪物属性。因为大部分地图的怪物设计都有生克关系，所以在一定程度上增加了练级的挑战性。同样当你级别变高后组队变得相当必要，毕竟你一个人是不可能通吃地图上所有怪物的！这也无疑使游戏的团队合作成为玩家的首要选择。

角色的属性在12级以后可以通过任务来选择，五行的生克关系让游戏里永远没有绝对的强者，在PK和国战中，绝对不会出现一种职业称霸天下，想要成为强大的帮会，你只有"五行"并进。

总的来说，《天骄Ⅱ》是目前国产游戏中还算规矩的产品，简单易懂是这款游戏的优点，对武侠类有特殊情感和爱国玩家比较有吸引力，对于骨灰玩家，可能还需要在网游新元素方面多下下功夫才行。不过，从目标一贯稳扎稳打的风格来看，其也不失为一款继承了目标所有游戏优点的网游，相信还是会赢得一部分玩家的青睐的！■



文/轩辕鹤翔

天骄Ⅱ》大范围内测版本，与封测又有了很大的不同，本次开放了三个职业及两个新国家——齐国和赵国。在领略了楚国江南水乡的柔媚风韵之后，玩家可以见识到北国风光的豪迈壮阔。新开放的两个国家都有20个场景，使游戏场景总数达到了60多个，其中穿插的大量主线情节及支线任务，让玩家和众多历史人物有了面对面的接触。因为《天骄Ⅱ》中的主线任务环环相扣，支线任务也是数量众多，目前赵国一方便开放了40多项任务，以下笔者就对这些任务做个总结，供大家参考。

〖赵国主线任务指引〗

任务一：拜访郡守，赵国入籍

来到邯郸，首先到郡守府拜访郡守赵权(333.129)(注：玩家等级至少到达10级后方可触发此任务)，同他的对话可以了解洛阳发生的事情以及加入国籍和晋见大王的条件。

在郡守府中找到国籍官赵载，他告诉你要想加入赵国必须为国家做出一定的贡献：杀人！盗窃国家机密的门客秦任逃跑，想要投敌卖国，你的任务就是找到并杀掉他，夺回国家的机密文件。通过大地图系统可以看到在邯郸城左侧有一小村庄，叛徒秦任和他的同伙就藏匿于此，此处建议级别较低玩家与他人组队完成任务。小地图上粉色较大的方块(表示该敌人为BOSS级)就是秦任，杀死他后可以得到任务道具“机密文件”和“文王兑卦”。回报赵载后，得到经验值1000。

任务二：寻找医仙

找到著名的毛遂先生(202.212)了解到平原君最近身体不适，毛遂先生请你去武安寻找医仙求医问药，接受任务获得经验值500。

到达武安后，与一老人对话得知若想见到医仙，必须先杀掉危害一方的豪猪王千矢，并得到豪猪王胆后医仙才会相见。武安城附近有很多豪猪，不过通过小地图找到豪猪王并不困难。得到豪猪王胆后交给老人，得到经验值600。原来老人就是医仙，对话后知道如果想炼成仙丹，还缺少主要材料：虎蛟毒囊。没办法，只得再去“长平”杀虎蛟，得到10个虎蛟毒囊后交给医仙，终于凑齐了炼丹的材料。对话后得到经验值600以及任务道具“仙丹”。将仙丹带回邯郸交给毛遂，得到经验值800和物品“旭日环”。毛遂十分高兴，于是向平原君举荐你，现在可以去拜见平原君了！

任务三：拜见平原，铲除郭纵

到“平原君府”(192.227)找到平原君，对话后得知晋阳的大铁商郭纵素有叛国之心，平原君让你去晋阳拜见守将，他会告诉你下一步如何行事，得到经验值1000。

到达晋阳郡守府(72.241)找到守将庞暖，了解到郭纵正在铁矿盘踞，四处投下剧毒，导致许多赵军士兵中毒，并与城外的一支秦军里应外合，成犄角之势，很难对付。庞暖让你到城外的秦军营地杀死秦军首领，看是否能够得到解药。通过大地图到达秦军营地，杀死秦军将领后得到任务道具“解药”。回报庞暖，得到经验值1600，并接受下一步的任务，到城西的铁矿中铲除郭纵。杀死郭纵后得到任务道具“文王离卦”。回到邯郸将情况报告给平原君后(得到经验值1800)，他推荐你去见上卿蔺相如的门客蔺舍。

任务四：上卿门客

到达蔺相如府邸(429.149)与门客蔺舍对话后了解了关于蔺相如出使秦国以及用和氏璧交换城池的事情。蔺舍请你追赶增援廉颇的乐乘将军，向他说明事情的原委轻重，并拿到蔺相如给廉颇的密信，将信亲自交给驻扎在灵寿的廉颇。得到经验值1200以及任务道具蔺相如令牌。



任务五：一封密信

通过上一个任务得知乐乘将军现在应该在巨鹿一带，找到乐乘后，向他说明了事情的原委，却意外得知装有密信的辎重车已经被几个逃兵偷走，至今下落不明，事关重大，马上出发前往东面的巨鹿泽将逃兵正法并找回辎重车和密信。到达巨鹿泽后杀掉60名逃兵，找到一名手持弓箭的逃兵，从他口中知道了辎重车被不知名的怪兽抢走的离奇事情，你听后决定到巨鹿泽东面调查此事。此处果然有许多身形巨大的怪兽(都是BOSS级)，一阵拼杀后找到了怪兽头领“犀魁”，杀死它得到物品“辎重车”。回报乐乘，了解到巨大怪兽是以剧毒为食的犀渠，而且辎重车上还被人下了剧毒，所幸密信完好。辞别乐乘，去往灵寿拜见廉颇，得到经验值2500以及蔺相如令牌和蔺相如的信，在灵寿城中找到了廉颇，向他讲述了事情的经过，廉颇听后让你留在军中听用，并让你去找司马尚(126.212)看看有没有可以帮忙的事情。

任务六：灵寿军营，燕军粮道

找到司马尚后，通过与他的对话了解到他对年轻人素有成见，而此时秦军降将郑安平离开了军营，很可能投奔正与赵国交兵的燕国，一定要杀死郑安平，证明自己的实力。到达灵寿城北面的一处高地，发现了郑安平及其亲兵，任务完成后回报司马尚，得到经验值3500，并接到下个任务，杀死在中山王陵祭祀的王子姬炎，永除后患。中山王陵分地面和地下两层共三部分，姬炎在地上的大殿广场。完成任务后，回报司马尚，从密信中得知了燕军统帅辛剧之子辛烈已来到了灵寿城外的燕军大营，并带来了机密的燕军粮道图，如果能够切断燕军的粮道，就能使其退兵。

将信转交给廉颇，他让你潜入燕军大营，从辛烈手中夺得燕军粮道图。在燕军营地深处(72.189)找到辛烈，杀死他后得到任务道具“文王震卦”和“燕军粮道





图”。回到灵寿将粮道图交给廉颇，对话后得到新的任务，到咸阳解救蔺相如并安全带回和氏璧。

〖赵国支线任务指引〗

【邯郸】

首先是一些简单的获得经验的小任务。

1、答应郡守府中的姬宽（206.127）追查宫变，就可以开启“大师邹衍”的任务，得到经验值400。

2、接受郡守委托猎获5只野猪腿，可得到经验值500。

3、在邯郸莫文处，领取追回《庄子》竹简任务，杀死严二，可得到经验值750。

4、找邯郸的公子卓领取任务，杀死城北的蜥蜴获得10个蜥蜴卵，得到经验值1000。

5、答应街上的老妪赵括之母，去长平战场找她儿子的遗物。在旧战场找乞丐，对话后得到“赵括玉佩”，得到经验值1000。

复合任务为“邯郸学步”。首先找幕天行对话，帮助他寻找邯郸步态的精义。分别向鹿公（得到经验值450）、伍长曹规（得到经验值450）、向逸（得到经验值450）询问走路的奥妙，然后找到城中的工匠乔妙询问能否打造一种“巧步靴”，得知需要5根虎蛟腿骨就能制作。城外有许多虎蛟，将腿骨交给工匠后可以得到任务道具巧步靴和经验值650。将巧步靴交给幕天行后，没想到鞋不合脚，忙了半天连声感谢也没有，所幸最后得到金钱700。

【武安】

经验任务有，协助麻丘抓捕逃跑的猴子，任务是杀死40只猴子，奖励经验值100。此外找武安裘九，接受任务去杀掉发战争财的团伙，任务完成得到经验值1000和武器一样。

复合任务“长平冤魂”。在旧战场遇到墨服，他说长平附近怨气极重，冤魂们给这里带来了很大的危机，你决定杀死这些冤魂。杀死冤魂后，回报墨服得到经验值1100，他发现冤魂虽然消散，但是大量的怨气仍然存在，需要找一样东西祭奠亡魂，才能消除怨气。来到武安见到豆腐匠，得知他发明了一种食品叫做白起肉，但是有人冤枉他做豆腐害死了人，被看押的他没法做白起肉给你，你找到酒店老板幕白，施巧计得到了“白起令牌”以及经验值300，金钱800，并得知了事情的真相，帮助他洗清了冤情，得到白起肉，交给墨服，任务完成。（得到物品香凝头饰和经验值800）



【晋阳】

简单任务有：1、协助触龙获得郭纵编写的《郭纵炼铁书》。到达铁矿后杀死郭纵门客法师，会随机得到铁书。将书交给触龙，得到一样装备和金钱1200。2、帮平阳君从韩王后手中夺回幼子。杀死看管小孩的韩钺，将儿子还给平阳君，得到经验值1400和一样装备。

复合任务“谁是谁非，晋阳狐精”。晋阳的老妇怀疑自己的儿媳是狐狸精变的，可是儿子和儿媳的感情很好，自己又没有证据，所以一直把这个想法藏在心里。晋阳附近的狐狸精越聚越多，城里关于狐狸精的传言也是越传越邪乎，老妇终于有些坐不住了，她拜托你去查明真相，但尽量不要惊动自己的儿子。你与儿媳妇对话，并没有发现什么问题。（因身上无封妖镜所以没有什么反应）找郡守对话后他托你杀掉晋阳附近的狐狸精，找方士对话可以得到任务道具“紫铜封妖镜”（可封住妖怪原神）当完成晋阳狐精的任务后（得到经验值1000），再找到儿媳，她会因为发现你身上浓重的狐精气息而暴露自己，你因此发现了她是狐精的事实，但是同时也知道了这些狐精出现的目的。原来，儿媳是这些狐精的首领，她来到人间本为了加深修为，但是却爱上了人世的生活，并且打算维持现状。可是天不遂人愿，最近她感觉到从铁矿附近散发主来的一股浓重的杀气，经过查探她发现原来郭纵为了加强自己的实力，私下豢养了很多上古巨兽——朱厌，最近郭纵密谋叛国的事情暴露了，他还来不及反应就已经被围在自己的铁矿之内，这样一来就没人喂养这些朱厌，巨兽们逐渐变得疯狂起来，随时有可能冲到晋阳来吃人。狐精为了保护晋阳，开始召唤附近的同类，集合所有狐精的力量对抗朱厌，谁想到这些狐精都被你封印在的铜镜之中，即使现在解除封印它们也无法迅速恢复，晋阳成危在旦夕。你决定担起这个重担，到铁矿杀死朱厌，消灭朱厌王。儿媳让你将铜镜交给她，她用解封术释放出被封印的狐精的力量，得到这些力量的你能力大增（暂时提高能力的一种属性，做不了就不要这段了），来到铁矿杀死30只朱厌和朱厌王，再与狐精对话，她感谢你并决定离开这里，你劝她不必如此（得到经验值2000），再与老妇对话，（得到经验值1200）任务完成。

【巨鹿】

简单任务：

1、找村长领取杀60只善翼的任务，奖励是经验值2500和一样装备。

2、协助巨鹿酒店的酒都查询灵寿酒坊断货的原因，与灵寿酒坊老板对话，得知楚国剑客抢夺灵寿的酒曲，使酒坊停产。杀死这些剑客，找到灵寿老板对话，得到“酒”和经验值3500。再与巨鹿了老板对话，得到金钱1200。

3、帮王宫禁卫收集狐狸腋皮，杀狐狸得到狐狸腋皮交给禁卫，可得到金钱1500。

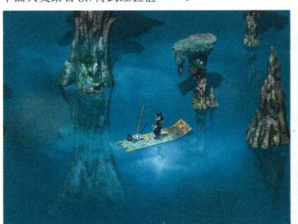
4、巨鹿士兵交给玩家剿灭潜入巨鹿的燕国探子的任务。探子在巨鹿泽，杀死他们获得首级交给士兵，将得到经验值2200。

复合任务“无米之炊，叶公好龙，屠龙之技”。媳妇的婆婆要吃龙肝，你决定帮他找到龙肝，据说灵寿的叶公知道龙的消息，在回答叶公两个问题之后，叶公告诉你，虽然他不知道龙在那里，但是知道屠龙之技的屠夫必定知道，还让你带龙给他看。屠夫让你去中山王陵地宫的三层杀一只大龟来证明实力。杀掉大龟，得到物品小乌龟和乌龟肝。交给屠夫后对话完成屠龙之技任务。将小乌龟交给叶公后，完成叶公好龙任务，得到经验值2000。将乌龟肝交给巧妇后，无米之炊任务完成，得到经验值2200。

【灵寿】

简单任务：

1、在灵寿军营中遇到赵国密探的首领，了解化妆之道，并答应帮其寻找狍鸮的面具。杀死狍鸮得到20个面具交给首领，得到经验值4500。



2、与田怯对话，协助他猎杀中山王陵的死熊和豹，得到熊心豹胆（各5个），可得到经验值3500。

复合任务1“韩国机弩”。在灵寿遇到一伙赵军正围着一个燕国士卒打扮的人，上前对话得知他正在运送一份密件，不想被赵军当作奸细抓了起来，他只知道上面记载着一件工具的制作方法，但不清楚具体是什么东西，他愿意用密件换自己的性命。得到密件后，把密件拿给军中的工匠主管沈冠（对话后得到经验值1800），他看出这是韩国机弩的制作图，但是需要另一半图样才能搞清楚。再与燕国士兵对话，得知运送实物的另有其人，此时应该已经到达燕军大营，在燕军大营外截住运送队伍，杀死领队的得到另一半图样。将机弩交给沈冠，任务完成后得到经验值3600和一样装备。

复合任务2“父子之争”。贾疾是个残疾的老兵，他不希望儿子像自己将一生都倾注在战场之上，他只想让儿子在家务农。但是在儿子的心里，他一直以父亲为榜样，希望能够在战场杀敌建功立业。但是由于父亲的百般阻挠，他没能参军入伍，所以整日与父亲作对，贾疾为此很伤心。儿子要杀尸妖，得到尸妖腿骨为父治疗腿疾，已经进入王陵深处好多天了，贾疾想找回儿子，无奈自己身体不灵便，你答应帮他找回儿子。来到王陵门口，见到了贾疾的儿子，原来他受了伤，他不好意思这样回去，你答应帮他杀死相顾尸妖。得到任务道具尸妖腿骨后，交给贾痛，得到经验值3600。贾痛答应伤好后回去，找到贾疾，任务完成得到经验值2400。■



普天同庆

《梦幻西游 Online》一周年

- 同时在线玩家 40 万
- 亚太数字娱乐峰会唯一重点推荐网络游戏
- 第二届中国网络游戏年会年度网络游戏“金手指”——“最佳创新奖”
- Chinajoy 杯最受玩家欢迎的十大网络游戏

梦幻西游 Online》这款由网易公司完全独立自主开发，耗时两年精心打造而成的大型浪漫 Q 版网络游戏大作，已经陪伴喜爱她的玩家度过了一年的时间。在这一年当中，该作品凭借其清新的风格，赢得了广大玩家的支持和宠爱，成为目前首屈一指的国产网游大作。值此梦幻周年之季，一系列自发或有组织的活动纷纷在神州大地内展开，共同庆贺梦幻周岁生日快乐！

北京

时间：1 月 15 日

地点：新东安商场

温馨浪漫的舞台上，一场幽默生动的“金猴闹天宫”拉开了庆典的序幕。随后，网易集团首席营运官董瑞豹先生向在场的热情玩家，及国内近百家著名媒体百余名记者开幕词。对广大给予《梦幻西游 Online》支持的玩家表示感谢；展望了《梦幻西游 Online》无限的美好前景；并表示《梦幻西游 Online》全体工作人员将不负众望，不断的推陈出新，全心致力于将《梦幻西游 Online》打造为“中国制造”王牌网络游戏。在董先生的发言中并未公布《梦幻西游 Online》后续作品的具体相关细节，只表示在 2005 年农历新年过后《梦幻西游》的全新资料片将会与广大玩家见面，其中必定会有更多集时尚感、知识性和趣味性于一体新玩法等待着大家去发掘，去体验。深爱《梦幻西游》的玩家们可要睁大眼睛期待啦！

庆典随着杨千嬅清新靓丽形象登上舞台再次达到了高潮，现场不时传来千嬅粉丝们的尖叫。在随后的手机互动游戏环节中，一位现场的幸运观众获得了千嬅亲笔签名海报和由网易提供的精美奖品。杨千嬅在台上又与主持人进行了精彩机智的对答，台上台下实现了充分互动，此起彼伏的欢笑声引得商场里的顾客不住的驻足观望。当主持人问杨千嬅，如果用一个字来形容《梦幻西游 Online》在这一年里取得的成绩她会选哪个字，千嬅说她会选“火”字，因为《梦幻西游 Online》上市后迅速火遍内地，成为 2004 年度中国运营网游中的绝对精品。

为了预祝《梦幻西游 Online》的明天更火爆，杨千嬅与董瑞豹先生及网易互动市场总监黄华先生，一同携手用“梦幻火石”引燃了“梦幻火坛”中的“熊熊烈火”，这正预示着《梦幻西游 Online》新一年的又一轮辉煌！

红红火火的梦幻周年庆，在一片欢声笑语中画上了完美的句号。



网易集团首席营运官董瑞豹先生向现场所有喜爱并支持《梦幻西游》的玩家深表感谢

杨千嬅



“梦幻火坛”中的“熊熊烈火”预示着《梦幻西游》辉煌美好的未来

广州

时间：1 月 22 日

地点：上下九广场

“梦幻周年 快乐兑现”大型路演活动正式启动。本次活动内容丰富，现场设置“兑奖区”、“游戏及拍照区”和“舞台区”，快乐爆笑的趣味游戏、华美绚丽的 Cosplay 展示、激动人心的礼品大派送……活动现场人潮汹涌，观众朋友全情投入，台上台下打成一片，掌声、欢笑声持续不断，现场观众更有机会获得网易“梦幻西游杨千嬅广州演唱会 2005”的门票。精彩刺激，超级好玩的梦幻周年庆路演活动，让每一位到场朋友心中的激情与梦想被完全点燃！



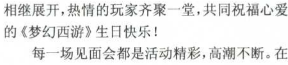
时间：1 月 29 日

地点：广州天河体育馆

在《梦幻西游》周年庆玩法中获得入场券并通过周年庆路演活动成功兑换到门票的玩家，以及参加路演活动幸运获得门票的玩家朋友，带着自己的情侣或好友，一起分享千嬅的内地首场演唱会！现场爆满的热烈气氛，挥舞着充气棒、荧光棒，高喊着“千嬅我爱你”的热情激



梦幻西游杨千嬅广州演唱会盛况



动的观众，让整个体育馆的温度直线上升！千嬅与广大玩家、歌迷朋友共襄盛举，在场观众不仅全情体验到千嬅带来的精彩表演，更与千嬅一起感受《梦幻西游》为我们带来的快乐和温馨！现场杨千嬅小姐衷心祝愿网易《梦幻西游》一周年生日快乐，并送出“梦幻西游喜庆一周年大展鸿图更上一层楼”的条幅，观众们再次沸腾，网易梦幻西游杨千嬅广州演唱会2005取得圆满成功！



武汉

时间：1月8日

地点：武汉楚风园网吧



成都

时间：1月8日

地点：成都辐苑网吧



福州

时间：1月8日

地点：福州天马网吧



南宁

时间：1月8日

地点：南宁速捷网吧



重庆

时间：1月16日

地点：重庆网通家园

“梦幻周年 同城玩家见面会”在全国各地相继展开，热情的玩家齐聚一堂，共同祝福心爱的《梦幻西游》生日快乐！

每一场见面会都是活动精彩，高潮不断。在“同城伴侣，心有灵犀”这个活动中，表演的玩家做出各种动作让搭挡准确地猜出自己想要表达的词组，由于活动中的词组都很诙谐，玩家做出动作后总会让观众捧腹大笑。随后的“机智问答”，更是让玩家们在互相了解的同时充分展现出自己的个性。随着现场活动的进行，一系列的抽奖也在进行中，众多幸运的玩家领到了心仪的活动礼品：《梦幻西游》周年庆纪念海报、梦幻精美钥匙链、网易游戏表情包子、梦幻胸章、网易一卡通点数卡以及网易新推出的网游《飞飞》的可爱手机绳……

在各地压轴节目中，分别推出《梦幻西游》周岁大蛋糕，在场玩家齐声为《梦幻西游》共唱“生日歌”，此刻各地活动达到高潮。边吃蛋糕边玩梦幻，成了本次活动网吧里独特的一道风景，欢笑洋溢在每位梦幻玩家的脸上……玩家在品尝美味的同时，也深深地感受到了《梦幻西游》所带来的欢乐。

《梦幻西游》就在掌声和欢笑声，在热情玩家的真诚祝福中度过了一周岁的生日！■

公告牌

新年伊始，《梦幻西游》再次重拳出击，全新的资料包又在2005年农历新年过后与广大玩家见面了。新春资料包将包含充满温馨体验的养育系统、再现中国古典文化的官职系统、量身定作的休闲玩法“梦幻卡牌”、趣味盎然的钓鱼活动等新奇有趣的内容，此外还有一些新的任务和活动也已经排上日程。

温馨的养育系统：

养育系统是《梦幻西游》婚姻系统的扩展，为玩家展现新的游戏空间。结为夫妻的玩家可以拥有自己的宝宝，并一起对他／她进行各方面的培养，让玩家们在游戏中也能体验生儿育女的乐趣。

再现古典文化的官职系统：

游戏根据唐朝时期的官员任职方式，设计了具有中国古典特色的“官职系统”，让玩家们在大唐盛世的背景下，亲身体验一下作官的经历。游戏中获得一定功绩的玩家可以得到朝廷的赏识，得到各种官职称谓，成为一名朝廷官员。在任职期间可以定期领取朝廷的俸禄，同时也要打理相关政务，表现优秀的官员会得到升职，而政绩比较差的将得到降职的处罚。官职的命名、官员的任免方式都充分考虑了的历史特色和游戏的系统平衡，让玩家体验到游戏中除了打怪升级以外，还有更为广阔的施展空间和乐趣。

休闲玩法“梦幻卡牌”：

“梦幻卡牌”是游戏中一项休闲类的玩法，可以两人对战，也可以单人向电脑挑战。通过这项活，玩家们在游戏的紧张刺激之余，也能有机会得到很好的放松和消遣。梦幻卡牌完全为梦幻西游量身定作，卡牌的类型名称都与游戏内容联系紧密，玩家在打牌对战的同时，能够对游戏中的各项内容有更广泛的了解。

趣味钓鱼活动：

钓鱼是一项很有趣味性的活动，玩家可以在一些特定的场景，例如河边、海岸和湖泊附近，使用鱼竿钓鱼。钓到的鱼种类繁多，有着不同的食用效果，有的还能在战斗中代替药品，起到很好的疗伤和恢复作用。除了各种鱼类外，运气好的玩家还可能钓上一些珍奇的宝物、宝箱等等。要想得到更多收获，除了需要一定的技巧外，好的运气也是不可缺少的。





展翅翱翔、我心激荡

《飞飞》游戏角色中期小帖士——挣钱之道

文 / LUCKPETER



有句话说得好，钱不是万能的，但是没有钱是万万不能的。在我们的生活中这是一条至理名言，而它同样适用于《飞飞》这个虚拟的游戏世界。在游戏初期阶段，新手各方面属性能力都比较低下，再加上怪物爆出来的钱财较少，装备的购买、各种药品使用，基本上每个人手头都不太富裕。渡过初期阶段，此时游戏角色已有固定的发展方向，练级、购买装备就成为每个玩家最大的开销。三种不同的职业，每种职业不同的练法，都会给钱财的积累造成一定影响。以下笔者对各种职业的挣钱之路作详细分析。

节约才是致富的起点

战士系

每次升级之后，游戏角色都会适当的提升攻击力、防御力，依据游戏数据设定，所以战士系角色普遍来看主要的特点就是——防御高、HP 高。这也就侧面说明，HP 药品类道具，对战士系角色来说基本上无用。当游戏角色达到 43 级之后，完成 43 级游戏任务，可得到 +2 金刚耳环（＋防御 60），此时打同等级怪基本不会掉 HP，此外战士系所有技能不消耗 MP，所以中期战士角色需要大量消耗的药品仅为 FP 药品。在打怪过程中游戏角色会得到大量的 HP 药品、MP 药品，此时就可以通过个人商店系统，将这些物品转卖给法师类玩家。一般 50 级左右的法师基本上使用的主要为：HP 恢复量 300 左右的药品，MP 恢复量 150-250 之间的药品。商店出售的 HP 类药品的价格不算太高，而 MP 药品的价格就另当别论了。所以，在个人商店出售 HP、MP 药品时，HP 药品价格设定在商店价格的 80% 左右，MP 药品的价格设定在商店价格的 85% 左右，都会有人来采购的。就 HP 药品“面包”来说，商店的价格为 80 元，玩家出售价格在 65-70 元之间，基本上都能卖出。此外需要提醒广大战士系玩家，对于 MP 药水最好的处置方法不是卖出，而是交换。用 MP 药水向法师玩家交换同等恢复量的 FP 药水，这样就能节省 FP 药水的开销，从而也就达到了我们精简细算、节约用钱的目的。

其二还有一点，那就是对 FP 药水的选购问题。活力 900 的价格是 280 元，恢复量为 250，再看看与其恢复量 3/5 的活力 500 的价格，却是 172 元。按照同等恢复量比例换算，3 个活力 900（840 元）= 5 个活力 500（860 元），同样的恢复量却相差了 20 元，对于手头拮据的战士们来说，20 元也是非常宝贵的，所以笔者建议如 FP 上限值达到 350 以上，就应该选择使用活力 900。这样一来随着时间的积累，节约下来的钱也会越来越多。

法师系

就目前来看，法师系角色的开销是最大的，HP 药水、MP 药水都需要大量的补给。虽说在打怪过程中能够从怪物身上获取一定量的药水补给，但杯水车薪的效果令众多法师类玩家还会颇感囊中羞涩。如何让法师们多多挣钱？养家糊口呢？首先，我们应该明确，在《飞飞》这款游戏中，法师的打怪速度是最快的，中等级的法师角色已基本上可以越 3-4 级打怪，但与此同时由于自身和怪物相差等级的原因，攻击力、防御力都会有所降低，以至于造成 MP、HP 过度消耗。所以如何在节约 MP、HP 用量上做文章，就成为法师们节约资金的首要问题。HP 药品可以通过打怪获取，如越级打怪





范围保持在 3 级左右，基本能做到收支平衡，如果还需要过多摄取量的话，建议不要去公有商店采购，而是去出售 HP 药品的玩家那里购买；MP 药品的需求量是最大的，在越 2 级打怪的范畴内，每打死一个怪物，需要消耗大约 150MP，基本上等于强力魔法药剂（大）的含量，如要购买 MP 药水的话，请看一组数据：超级魔法药水（恢复量 250，价格 240 元），中等强力魔法药剂（恢复量 125，价格 106 元），也就是说两个中等强力魔法药剂的恢复量 = 一个超级魔法药水，但是两者恢复同样 MP 的价格却相差 28 元。以一组超级魔法药水为例，如采用两组中等强力魔法药水加以替代的话，将会节省 2772 元。而等级提升一级，按照中等法师来算大约耗费 2.5 - 4 组超级魔法药水，如此来看如换用中等强力魔法药水，总共将会节约 6930-11088 元。看看吧，一次能够节约 28 元，长久下来将会是多么庞大的一个数字。

其次，打怪中获得的 FP 药水，同样可以和战士系玩家进行 MP 药水的交换，这样一来也能减缓必要的开支。

圣职系

这是一个很特殊的职业，也是《飞飞》这款游戏中唯一一个需要全部 3 种药水，来维持游戏进程的职业。所以 HP、MP、FP 对于圣职者来说，都是同等重要的。由于是辅助性职业，所以攻击、防御在三种职业中都不是最出色的。圣职者在使用攻击技能时，对 FP、MP 都有一定的消耗，虽说自身有恢复 HP 的技能，但如该技能等级过低还是不能起到很好的恢复效果，所以说在游戏中期，HP、MP、FP 对于圣职者来说，是同等重要的。以此结论也就证明，圣职者在出售各种药品上获取一定利益的空间，实属枉然。但在选取药品、购买药品的方法上面，到确也能节省一点，详细方法请参照上文中——战士系、法师系，对于 FP、MP 的选取购买方法，这里就不再一一加以介绍。



依据性价比选购装备，是走向致富路的捷径

所有职业就选购装备而论，都是一笔重要的开支。装备的好坏虽说不能直接影响到游戏流程整体形态，但追求极品装备却是所有玩家心中的梦想。想省钱？那就要在装备的选购上下一番苦功。

首先来说说武器的择选。武器是整款游戏中最主要的物品道具，拥有一款好武器不仅能刺激玩家对游戏的乐趣，同时还能满足玩家的成就感。《飞飞》游戏角色的攻击力，在对怪物造成的伤害值与怪物同角色等级之间的差异，具有一定的关联，所以《飞飞》三种职业的武器选择具有一定的技巧性。现在大多数玩家都是通过使用技能来攻击怪物，当依据现有武器使用技能攻击怪物时，例如战士使用1次回旋+2次风轮、法师使用4次旋风、圣职者使用7次圣光就能打倒怪物的话，对于本级武器的选择就可以适当放宽条件。因为，逐级武器之间提升的数值并不会产生太大的波动，如两种武器都能在相同的技能使用数量上击倒怪物，试问过分的追求极品武器，其具有的意义又在于何？无非浪费了大量金钱，其效果还是等价的。所以笔者定下结论，在游戏中期阶段，武器能达到应有效果就足矣，切不可过分追求极品。

再来说说防护道具的选择，两套逐级防具相差的整体防御力大约在100左右，如此来看，防具的好坏，将会直接影响HP的消耗量。战士拥有最高的防御力，为此对于此项来说大可不必刻意的追求，但对于法师和圣职者来说，情形就截然不同。为此建议法师和圣职者在选择武器时，所节余下来的金钱，用于防护类道具的购买上。一方面能够保护自身安全，另一方面也能大量节省HP药品的开销。

旁门左道的生财之路，才是致富的根本所在

1、剧团

当玩家组织的剧团达到40级之时，剧团技能中将会出现“双倍爆率”技能，使用该技能之后，击倒怪物将会得到与平时相比双倍的物品。同时再配以剧团25级技能——“提升特殊物品爆率”的使用，将会大大的提升装备、特殊物品的爆率。怪物爆出的各类药品多了，得到的各类装备也多了，战利品获取率也高了，钱财也就随之滚滚而来。这种方法的好处在于，一方面可以缓解药品的需求量，节省购买药品的钱财；另一方面在得到更多的装备之后，可以通过商店或与其它玩家之间进行交易。总之通过剧团是迅速积累资金的好方法。



2、战利品

战利品是玩家组建行会、提升行会等级的重要物品。以前都会有人在游戏中收购各式各样的战利品，但目前来看收购战利品的玩家越来越少，所以绝大多数玩家都是将战利品卖给商店，或者留作己用。对于那些不准备自己组建工会，或者已加入工会但不用捐献战利品的玩家来说，将战利品卖给商店来换取钱财，是明智的选择。中等级玩家获取的战利品卖给商店，一般的价格都会在550-850元之间，升一级下来获取的战利品大约有150-250个左右，仅卖给商店就最少能获得80000元。这也是生财发家捷径之路。



3、法师越级打怪

本段内容，仅仅是针对法师玩家而言。众所周知，法师可越级打怪，越级打怪的好处在于它不仅能迅速提升角色等级，还能超前得到后期装备。对于超前得到后期装备的法师来说，不仅能解决今后自身的装备问题，还能拥有其他职业的高级别装备。将获取的高级别装备转手卖给其他有需求的玩家，将是一条不错的生财之路。■

以上是笔者通过一个月以来的游戏经验，所总结出《飞飞》挣钱之法。全文内容毕竟为一己所想，比必定有不完善之处，望各位读者海涵。（特别鸣谢：河北服务器——万事无忧玩家、微酸紫葡萄玩家，感谢他们提供法师、圣职者，相关资料。）



文/逍遥书剑侠

(五)

我们来到了普陀山脚下，分手在即，我们手牵着手，相对无言。这时忽然从树林里窜出几个突厥人来，他们手持弯刀一拥而上，将我们团团围在中间。

一个头领模样的人奸笑着说："想不到这深山老林里还有这么鲜嫩的妞儿，跟我走吧，让你一辈子吃香的喝辣的。"

琴儿怒目圆睁，骂道："滚，做你的春秋大梦去吧！"说着就从袖筒里摸出一对子母双月。我一看来者不善，急忙从腰间抽出佩剑，准备应战。

那头领把手一挥，说："给我上，别伤了我的妞儿！"

几个随从一起蜂拥而上，我左手一挥施了个五雷咒，只见一道霹雳从天而降，一个突厥人应声而倒，跟着右手持剑直劈另外一个。琴儿的子母双月上下翻飞，瞬间就打倒了两个。

只一会儿功夫，几个突厥随从都相继倒地，那个头领见势不妙，拔脚就跑。我正要去追，只见琴儿扔出一个金光圈，正好罩在那人头上。接着，琴儿口中念念有词，那金光圈就越束越小，痛得那头领满地打滚，逃跑不得。这正是观音菩萨的成名高招——紧箍咒。

我走上前去，厉声问那头领："身为突厥人，为何私自闯入我大唐国境，到底想干什么？"

那头领哭哭啼啼地说："求求你们放过我吧，只要放了我什么都说。"

琴儿停了口中的咒语，那头领立刻轻松了许多，翻身又要逃跑。琴儿急忙又念起咒语，那头领又疼得倒地求饶。

琴儿再次停下咒语，那头领才老实了许多。只见他从怀中取出一封密信，哭丧着脸说："我本是突厥将领，准备越过国境扮作商人去长安客栈送信，那儿有我们的内应。今夜子时，我们准备里应外合，一举夺取长安，想不到遇到你们，因小失大，唉，想我一世英名，就这么毁在你们手里！"说完，那头领嗷嗷地哭起来，还左右开弓地打着自己耳光。

我伸手接过密信，看看封印俱全，应该不会是假的。我把密信交给琴儿，说："此事关系重大，时间紧迫，我们还是即刻返回长安，禀报大唐官府，让他们早作准备，铲除内患，迎战外敌。"

琴儿说："好，可是这个人怎么办呢？"

"一起押送回去吧！"我说。

(六)

正说话间，突然一阵飞沙走石，黑山老妖突然挡在我们面前，只见他手持碧血神剑，面目狰狞地怒视着我们。那头领立刻像见了救星一样喊着："师父，快救徒儿一命！"

那黑山老妖也不答话，执剑径直刺向琴儿，琴儿急忙用子母双月格开，震得身影猛然晃动了一下。黑山老妖的身手异常敏捷，一剑快似一剑，我一时也看不出个来龙去脉，只见一片剑光已经将琴儿团团罩住。

我心急如焚，知道这样下去凶多吉少，想要帮忙却又不敢冒然出剑，害怕误伤琴儿。情急之下，我灵机一动，大声喊到："琴儿，你先坚持一下，我这就去送密信、搬救兵。"说罢，我佯装要跑。

那黑山老妖不辨真假，使个剑花让过琴儿，转身持剑来追我。我高声喊到："琴儿快走，我不会有事的！"

琴儿犹豫了一下，没有动。这时，那个头领乘琴儿不备，突然从靴子里抽出一把利刃，直刺她的后背。琴儿的注意力在我身上，一时之间难以抽身。我看在眼里，急在心上，左手一挥，一道霹雳闪过，那头领顿时栽倒，吐血而亡。

黑山老妖已经逼到我跟前，又见我杀了他的徒儿，气得狂吼一声，一把剑更是使得密不透风，凌利无比，杀气腾腾。几招下来，我的步伐已有些凌乱，好在没有明显的破绽。我一面小心应付，一面大声让琴儿快走。琴儿见情势危急，喊了一声保重，便向长安急速奔去。

我且战且退，体力渐渐不支，忙于应付。可是我必须坚持，尽可能地让琴儿有足够的时间到大唐官府送信。

三十个回合过去了，我已经汗流浃背，黑山老妖的剑却仍然疾如闪电，凶猛无比，势不可挡。我虚晃一招，拔腿就跑，黑山老妖穷追不舍。我知道不是他的对手，不敢恋战，但是逃跑应该还是有把握的，实在不行就用兵解符。兵解符是方寸山的师门绝技，可以在战斗中直接飞回师门。不过，这一招现在还不能用，我害怕黑山老妖因为抓不到我返身去追琴儿。

就这样跑跑打打，终于坚持了半个时辰。我估计琴儿应该已经到了大唐官府，便使出兵解符，瞬间就到了方寸山下。

我长舒一口气，几欲晕倒，急忙用剑拄地才站立起来。突然背后一阵冰凉穿心而过，回头一看，那黑山老妖竟然如影随形地跟在背后，乘我不备刺了我一剑。

"徒儿，我为你报仇了！"黑山老妖一阵狂笑，震得山谷振荡。

"大胆狂徒，胆敢擅闯方寸山，伤我门徒，快拿命来！"菩提老祖犹如从天而降，右手食指一弹，一道绳索从袖筒里飞出，将黑山老妖捆了个结结实实。

黑山老妖一见菩提老祖吓得面如土色，连连讨饶。

师父制伏黑山老妖，来到我面前查看伤口，然后给我敷上秘制丹药，伤口即刻愈合。我正要谢谢师父，忽然胸口一紧，一口脓血从口中喷出，身子一软倒在地上。

(七)

醒来的时候，琴儿和师父都在我身边，有一种恍如隔世的感觉。我急切地问琴儿："密信送到了吗？"

琴儿面色苍白，虚弱地点了点头，说："长安城里的伏兵已经被全部解除，大唐官府已经奏明皇上，在国境陈兵百万，做好了攻打突厥的准备。"

我感觉自己跟没有受过伤一样，翻身坐了起来。我看着琴儿虚弱的样子，关切地问："你怎么了？"

她极力掩饰地说："没有什么，可能是太累了吧。"

我不相信，把头转向师父，师父也没有说什么，眼睛却有些朦胧。

琴儿拢了拢头发，笑了笑说："你不是说要带我到凤巢去看落日吗？"

不知道为什么，我的心里涌起一丝不祥的预感，我看看她，又看看师父。师父没有说什么，只是点了点头。

我不知道在我昏迷之后究竟发生了什么，却感到一种生离死别的压抑。我不敢再多说，也不敢多问，我知道我必须珍惜这可能一触即灭的爱情。

我扶着她一步步向北俱芦洲进发，只一会儿功夫她就有些气喘吁吁，汗如雨下。我把她抱在怀里，继续疾步如飞地往前走。

北俱芦洲的茫茫雪原上居然生长着一株枝繁叶茂、高及云端的梧桐树，这真是一种奇迹。我抱着琴儿脚步如飞地行走在盘根错节的枝蔓上，很快就到达了树的最顶端——凤巢的所在。我想这应该是离天堂最近的地方了吧。

天已近黄昏，落日正一点点接近西边的山峁，红彤彤的晚霞映红了半边天空，就像是生命的原色。

琴儿在我的怀中蜷缩着，露出了幸福的微笑，苍白的脸被晚霞映红了，仿佛已经恢复了血色。

"如果来生我还是莲池里的一朵红莲，你会来看我吗？"

"会呵？你那迎风而舞的身影我永远都不会忘记。"

夕阳无限好，只是近黄昏。当半个太阳落下山峁的时候，霞光透射出最后的光芒和灿烂。这个时候，我的怀里突然轻了许多。只见琴儿从我的怀中飞起，在落霞中飞舞，依然那么轻盈而美丽。

我又一次迷失了自己，心随着那美丽的身影跳动，然而那身影却在落日的余辉中渐行渐远，直到太阳落山的刹那就再也看不见了。

我失魂落魄地冲着那太阳落下的山峁大声呼喊："琴儿，你在哪儿？"山谷用空洞而沉闷的声音回应着我，却没有答案。

以后的日子里，我到处寻找她曾经留下的足迹，希望在普陀山的莲池边再次偶然相遇，希望在万丈霞光中再次看到她起舞的身影，希望在化生寺的门口再次不经意地碰到她，可是这一切都是徒劳。我来到普陀山参拜观音菩萨，她像往日一样宁静而安祥，一言不发，紧闭的双眼似乎有一点不易察觉的泪痕。我想这也许就是圣人和凡人的区别，他们能够超然物外，而我们不能。

我回到方寸山追问师父，一向开朗的师父竟然也有些哽咽，他说："知道吗？那一天你被黑山老妖刺了一剑，中了他的三昧尸毒，这种剧毒就连神仙都难以抵御，更何况你是凡人。琴儿姑娘不忍心看着你死，就用移形换影之术跟你交换了状态，你得救了，她却永远不在了。"

"天哪，为什么会是这样呵，我们刚刚开始就这样匆匆结束，为什么呵？"我头痛欲裂，泪水已经汹涌成灾。

"师父，人真的有来生吗？"。我抱着一丝侥幸问道。

师父嘘了一口气，说："也许有吧。"说完他转过身，两肩分明在有节奏地耸动，我知道他一定是在偷偷地拭泪。

我想既然人有前世，怎么会没有来生呢？琴儿，如果来生你还是莲池里的一朵红莲，我一定会来看你的。佛说：前世五百次的回眸才换来今生的擦肩而过。今生，我会天天来看你，看你一万次，看你一亿次，来世你一定要做我的新娘，我会爱你到地老天荒，爱你到海枯石烂。

我独自坐在潮音洞外的莲池边，轻轻的拨弄着琴弦，让流淌着的音符带走我的思念和哀愁。一阵微风吹来，朵朵红莲随风摇曳，我却怎么也分不清哪一朵才是属于我的。但是我相信，她一定就在世界的某个地方等着我，也许在将来的某个时间她会来看我，或许她现在就在某个我看不到的地方，伴随着我的琴声翩翩起舞……

（八）

一年过去了，我依然会天天在普陀山的莲池边抚琴弹曲，往日的一切都那么清晰，却又有些朦胧。我知道这不是梦，是梦怎么会如此刻骨铭心？然而它又像是一个梦，虽然真切却让人难以企及。我回忆起往昔的一切，在潮音洞外写下了这样一首诗：

去年今日此梦中，人面荷花相映红。

人面不知何处去，荷花依旧笑轻风。

不知道又过了多少年，有个叫崔护的诗人机缘巧合地写了一首几乎雷同的《题都城南庄》诗，居然成为了千古绝唱，流传后世。■





何处是我家

《天堂II》55+级别练级地点大盘点

文/女巫迪迪

二章开了，《天堂II》的满级指标提升到了75级，别看不到百级，想迅速升到满级却并不容易。为寻找一个适合自己级别职业的练级地点，不知愁煞多少英雄好汉。笔者冒着被怪咬死，被水淹死的危险，不眠不休地对亚丁大陆探险旅游，终于搜集到一些适合55+级别玩家的练级地点。下面就为大家一一盘点！

第一站：龙之谷

龙谷这个地方可算是玩家走出练级圣地克鲁玛塔的第一站。离开了舒适的房间，告别了给你留位的看房盟友，从砍低级骷髅到高级的飞龙，当你艰难地升到了55+的时候，你会感觉到谷里的大团练级已经难以让你有任何的突飞猛进了。

没错。55+级别的玩家在龙谷多是走小团路线，队伍的配置4~5人，通常是一个开怪的骑士或剑斗，一两个刺客，一个先知。这里先知是必要的。多样性的状态辅助以及必备的2级速度激发，保证了队伍的升级效率。可以毫不夸张地说，在龙谷，想小团练级，没有先知是根本玩不转的！（>_<主教、长老们不要向我扔臭鸡蛋，这是职业设定的问题）如果说先知们要在哪里发挥自己的光彩的话，那龙之谷绝对是不二选择！

刚到55级的玩家可以组小团杀飞龙。飞龙57级，会火魔法，二章后飞龙的火魔法甚是壮丽，女巫我几次都看呆过去，忘了攻击它而被烤焦。二章飞龙的攻击力依然不高，但是移动速度却终于名副其实了——从飞得爆慢到飞得狂快！但仍有人为杀它而乐此不疲，因为它会掉出瑟长剑，最次也是剑身！（女巫有过爆两次瑟长剑的历史，一次是7人队，一次是3人队，从此在龙之谷里杀飞龙杀得不亦乐乎。）

如果有耐心的话，光杀飞龙可以升到61级，不过这个练级方式似乎慢了点。如果是5-7人的小团，平均等级55，或者超过了58级的3人团，则可以选择靠近龙洞的怪物，如蛇人之后、洞穴守卫和血之女王等等。这些怪都是58-60级的。蛇后攻击力很高，会树精之足，中了就很难逃脱。这个凶狠的王后掉的东



东十分丰富，多是B级的防具，而且可以回收到B级武器强化卷轴。这也是很多人在龙谷里天天痛杀蛇后的原因吧。

洞穴守卫攻击速度很慢，但是打人挺痛的，它还会类似刺客的致命之息技能，中了会掉一片血。与它狼狈为奸的还有三个骷髅，如果攻击洞穴守卫，在旁边的骷髅也会跑来护驾。骷髅的级别不是很高，却会击晕技能，让人烦不胜烦。洞穴守卫掉C顶首饰，想增魔防的玩家建议对它们大开杀戒。

当然还有在初期对想升三级血盟的盟主来说很重要的血之女王。当年的血之证是多么的炙手可热啊！现在却沦落到卖也卖不出去的地步>_<。如果不会解毒还是不要打扰这位女王了，因为一章时她的6级中毒十分厉害，可以毒掉你1000的血。二章虽然不会放毒了却多了一招攻击弱化，并且会吸蓝，而且她掉的东东实在是令人匪夷所思，60级的怪物净掉些D级项链，强愈术魔法书之类不值钱的东西，所以没事还是不要去招惹她了，反正现在血之证满地都是。

在龙之谷里练级的队伍受到长久性的考验。因为是流动作战，而且小团练少一个人尤其是少了奶妈，队伍都有可能面临着解散的局面。一旦队伍解散，就又得重新组织，所以在龙谷里练级多是以盟为单位的盟练。

龙谷里的怪虽然都是主动同类攻击，但小团练几乎遇不到什么危险。在空旷的沙地，怪物也显得比较分散。况且女巫所在的服务器可是大服，上网高峰时分来龙谷练级的玩家远比怪物多，有时候根本不够打，如果有被怪追着跑的情况发生，那就是另一种幸福了（有怪追也会被练级狂人们蜂拥而上灭之）。

在龙之谷杀比较高级的蛇后，小团练可以到60级，双练的话，多是一刺客带一先知则可以杀到65级。还有一种背先知的办法，就是先知加状态却不组队，经验由战士独吃。这种练级方法速度是惊人得快，但受苛刻条件的限制，一般人是不能这样做的，所以就不在这里赘述了。

最终盘点：龙之谷
练级速度：★★★
危险指数：★★
长久指数：★
掉宝指数：★★★★
总 指 数：★★★

第二站：龙之洞穴

龙洞在一章的时候可算是高级玩家练级的天堂。里面的迷宫大而曲折，深不可测；怪物种类丰富多样，掉的宝物也是数目众多。在龙洞里一天200万天币进账，绝不是夸夸其谈。

在一章时要深入龙洞一般组满9人带两奶妈一开怪骑士就可以。虽然效率不敢保证，但是不会有生命危险。冲过奈何桥的队伍则要保证3奶妈和歌舞团才可以在怪物高度密集飞速刷新的地方生存，并获得最高的经验值。一章的龙洞虽然危险却是60+的人练级最快的地点。不过二章后的龙之洞穴，已经开始令玩家们望而生畏了。

曾几何时，龙洞门口熙熙攘攘，门庭若市，卖蛋的工匠们生意兴隆。开了二章后龙洞门口已经归于平淡，不再有大量的玩家聚集于此找组练级。二章伊始，女巫和盟友们仍然高高兴兴地组好队伍冲向龙洞，但是打死第一只怪后，才终于明白为什么龙洞的繁华不再了。



龙洞里的怪物经验和SP提高了四倍，同样血量也提高了四倍。本来在洞口7人队就可以轻松搞定的洞穴兽，由被动变成主动，而且血多肉厚，十分耐打，并且在洞口也会刷出BOSS派坦，同样的四倍血量。在洞口的9人队经过数次的灭团后，终于知道了虽然经验多的令人不敢相信，但付出的代价也是惨重的。

二章的龙洞，没有经过精心的准备是无法在里面生存的。队伍中首先要有歌舞，而且是毕业级别；然后是号称血泵的主教，以及相应的两个奶妈，一个先知一个长老；还要有开怪骑士，连矮人都无法比拟的高防，因为要进到一个相对安全的，没有BOSS的房间练级，需要经历起码5拨BOSS挡路，而每一次与BOSS的对战，都可说是生死之战，有时甚至要两到三队人合力才能杀出一条血路来。在寻找房间的过程中，队员掉线或掉队，或者不听指挥乱跑，都可能给队伍带来致命的危险。只有装备精良，并且训练有素的队伍，才有可能长久地在龙洞里生存，享受着四倍经验带来的高速与刺激。

女巫曾经跟着这样的队伍一路杀到奈何桥，最后在桥边止步，桥里面的世界已经强大到令女巫不可想象。也许我们要见地龙小安一面的机会，已经越来越少咯！

在龙洞里练级天天都面临着灭团的危险，所以龙洞里的队伍都是救援队，哪里出现了死尸，哪里就会有一整队人前去搭救，充分体现着世界大同的高尚精神。在龙洞里，你不帮别人，就是不帮自己，因为谁都有被灭团的时候，而且频率不低。

龙洞里的怪都十分慷慨，RP爆发的话一天掉几个500W的成品也不是不可能。在大马刀最贵的时候，曾经有人杀派坦爆过成品，但又因为服务器维护回档给回掉了……不知道那队人现在心态如何，如果换做穷困的女巫，真是要当场昏死在电脑旁边。

这样的队伍在龙洞里练到75级是不成问题的，而且也很迅速。关键问题是要有固定的组，走了一个人全队人都得回城。所以现在出现在龙洞里的都是24小时的挂机队伍，他们有着令人羡慕的级别，却使用着受人诽议的手段。

最终盘点：龙之洞穴
练级速度：★★★★★
危险指数：★★★★★
长久指数：★
掉宝指数：★★★★
总 指 数：★★

第三站：巨人洞

巨人洞可说是最象克塔的地方了，里面的风格和巨大的雕塑都与克塔神似，而且也是一个个的房间布局。在1章的时候，因为离中心城镇奇岩距离颇远，且刷怪速度比较慢，所以一直没有得到55+玩家的青睐。可是到了2章，随着亚丁镇的逐渐繁荣，以及洞里怪物刷新速度的提高，巨人洞成为比较适合55+玩家的练级地点。

组满9人队加二奶妈就可以进洞练级了，如果要在深点的房间练或者想提高速度，那歌舞团就又得是必需的了（嫉妒剑术诗人ing>_<）。一章的时候里面的BOSS巴里夫以及它的宠物会攻击速度减慢技能，中了的活动作就象慢镜头，如果全队都中了这个……那大家就只好跟它慢慢耗着了。二章后这个技能被改为攻击力量弱化，也是很令人头痛的技能，而且小巴带四个宠物，如果旁边有别的怪，攻击小巴时也会来攻击玩家，所以在巨人洞练级危险的莫过于杀小巴，搞不好就会全军覆没。





现在常用的方法是由骑士引小巴，然后先知将它的宠物定住，这样各个击破。但是如果先知的级别太低或者RP太差老是定不住怪的话，那先知的处境是危险的，所以在巨人洞有会挑拨技能的骑士比剑斗要好。

虽然小巴以及它的四个手下危险，但是练级的速度也是不慢的。巴赤有队伍从未去过龙洞和傲慢塔，只在巨人洞就将等级提升到70+，可以证明巨人洞做为55+练级地点的实力。

巨人洞的结构布局意味着也有血盟可以在里面做盟房。但是这个盟房也是不好看守的，而且不会静行的职业要一个人进到房间里是根本不可能的，况且静行现在会造成移动速度减慢，也是一件危险的事。巨人洞的门口分布着老虎和狗熊（具体名称都给忘了……实在是很别扭的名字）都是主动攻击，攻击实力不能小看，如果队伍要补充新的队员，只能全队出去接人，方可安全。所以，虽然巨人洞有着完美的房间，但是因为条件限制，到现在还很少有血盟长久的保持住一个房，因为趁全队接人的时候很有可能有别的队伍来到他们的房间，所以在巨人洞里也时有发生小规模的摩擦。

顺便提一下，听说现在克塔的房间也不好看守了。女巫觉得这是应该的，应该打破盟房这种制度，让更多的玩家享受到游戏的乐趣。

巨人洞的怪物也是很慷慨的（其实55+玩家能打的怪物都很慷慨），具体体现在二位数的基本材料上。在刚开二章的时候，巨人洞里的怪物掉落的基本材料多到令人咋舌的地步，就不要说一次得20几个炭焦，木炭这样的情况了，女巫有一次竟然得到了14个净化石！要知道在双瑟长风靡的时候，净化石的价格已经被炒到了40000一个！现在的巨人洞已经没那么变态了，但是材料也是会经常掉落10个以上的，如果队伍里有收集，并且是队伍随机分配，那么一个晚上只怕B级防具的材料会撑爆你的背包。曾经有人在巨人洞里24小时练级，收集独享自己的材料，那个收集24小时内有1000万的进账！所以说巨人洞绝对是杀怪练级、发家致富的好地点哦！

最终盘点：巨人洞
练级速度：★★★★
危险指数：★★★
长久指数：★★
掉宝指数：★★★★★
总 指 数：★★★★

第四站：席林封印

席林封印离亚丁镇比较近，从一章开始就是巫师们练级的天堂。因为怪物分布在野外，比较分散，适合巫师们放他们强有力的大炮。而且就女巫个人观点，席林和通过席林的必经之地王者之墓的风景都很漂亮，真不愧是名作啊，场景绝对一流。

当然席林封印也适合战士练级。只是9人队的话就分不到经验了，一般5人队就可以。开怪骑士和奶妈是必需的，其他的职业也不用要求。令女巫自豪的一点是，高级的大地行者也可以在席林开怪哦！因为怪多分散，所以顶一只怪大地是不成问题的，而且跑的最快，一只杀完就迅速冲向另一只！（女巫就是大地行者，跟着别人屁股后面扎惯了的我，偶尔开一次怪真是蛮激动呢！5555）





在席林封印，战士练级有一个很苦恼的地方，尤其是人多的时候，往往等你带着队伍冲向好不容易搜索到的一只怪物时，那个怪物就在你跑到面前时中弹倒地了，然后你会眼睁睁地看着一个拿魔杖的巫师颠颠地跑过去拣钱。跟巫师们抢怪，只会让战士们更加郁闷。我们能做的只有迈开已经跑不动的脚，再冲向下一个遥远的怪物，并且还要在心底祈祷它没被巫师们发现。

席林封印的确是适合巫师们练级的地点，如果是战士练级，则速度相对会比别的地方慢一点，但是有一点好处就是安全。当然，练级效率与安全互成反比的，练级速度越慢，相对怪物就越分散，就越安全；练得越快，怪物就越集中，当然也就更危险了。

席林封印也是需要战士们组好队伍才可以去的地方。相对巫师们就不会有这个麻烦，当然了巫师是单练的嘛，而且席林长老们因为职业设定的问题，也喜欢去席林封印找组。顺便再提一下，虽然傲慢塔里席林长老的净化解麻痹很重要，但是席林长老这个职业仍旧没有得到重视，他们仍然喜欢和巫师在一起，钱和经验相对都会多一点。

席林封印里的怪物也会掉B级的防具，其中有一种可是这里的特产，那就是现在被炒到800万一副的青狼手套！青狼手套的布料也只有席林封印才容易掉，别的地方虽然也有掉的几率，但是不多。所以在席林封印的待业区，经常有人摆摊哭求青狼手套或者布料。要知道要想得到B顶青狼套装的属性，手套是必不可少的啊！（可怜女巫因为没钱买，到现在还带着冒牌手套，样子和青狼手套一样，可惜名字是毁灭手套，当然女巫的青狼轻甲也没有套装属性T-T）

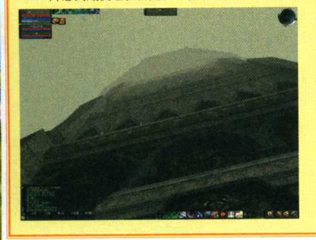
最终盘点：席林封印
- 练级速度：★★★
- 危险指数：★
- 长久指数：★
- 掉宝指数：★★★★
- 总 指 数：★★★

第五站：傲慢之塔

傲慢之塔可是《天堂II》二章的一个重头戏。拜恩已然成为人气BOSS了！在体验服务器，女巫曾经想去见他老人家一面，可惜网通太不争气，让我在城里就卡的动弹不得，只有通过宣传动画目睹拜恩的英姿。

亚丁城镇也是因为傲慢之塔而繁华起来的，每天在广场上都聚集很多人在组队准备出发练级。龙洞变态以后，傲慢之塔就成为60+玩家最适合练级的地点，虽然其恐怖程度一点也不亚于龙洞。

傲慢之塔到底有多少层呢？刚开二章的时候，女巫联盟里组织了一队精英，冲到了14层，最后被灭团数次，铩羽而归。这是女巫知道的傲慢的最高层了。不过据说在体验服务器有75级别队冲到了27层，似乎还有冲下去的余地。那么傲慢到底有多少层呢？人气BOSS拜恩到底沉睡在哪儿呢？看来还需要我们更强大一点后才能知道。



在傲慢之塔，除了歌舞团外，席林长老也是必需的，因为只有这个职业才会解麻痹，而中了麻痹可是一分钟之内一动也不能动的。三个奶妈也是必要的，需要有状态辅助职业先知或者毕业兽法，以及超级血泵主教，这里的长老也是处在尴尬地位，不晓得长老什么时候才有出头之日啊。

练级的速度是不用考虑的，只要装备精良，哪个队伍都会找到自己的位置，只是爬楼梯稍微麻烦了一点，真不知道在体验服务器那队人是怎么用脚爬到27层的>_<。55~60的队伍可以在5楼以下练级，超过60的队伍则可以朝更高的层数冲锋，女巫盟里有一队已经驻扎在12层了，据说他们杀的是天使，天使耶！可惜人家已经是66级别了，女巫可是比他们差了整整10级T-T。

其实在5楼就可以将级别升至65级了，要知道上得越高越危险呢，高处不胜寒嘛。傲慢之塔里有很多漂亮的怪物，比如4楼上的BOSS，是拿着扇子的美丽宫女；身材矮小手拿菜刀的小女孩，表情诡异，就象鬼娃娃花子一样；还有10层的巨大BOSS，全身红通通，被它麻痹了的话只能在一分钟之内受它蹂躏了……

现在傲慢之塔繁华程度已经超过了一章时的龙洞，而且在爬楼梯的时候也不会受到怪物的攻击。所以练级的长久性还是比较大的，在1层的大厅已经形成大规模的待业区。如果要补充队员甚至有选择职业的余地。



傲慢之塔的怪物种类很多，当然掉的宝物也不少，和巨人洞一样，都是发家致富的好地方，只是相对比巨人洞危险一点。

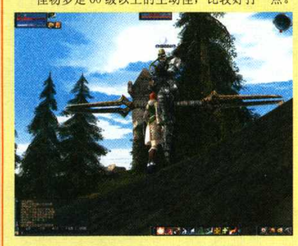
傲慢之塔是神秘的，也是富饶的，希望以后女巫能搜集到更详细的资料，一步步揭开傲慢之塔的面纱。

最终盘点：傲慢之塔
- 练级速度：★★★★★
- 危险指数：★★★★★
- 长久指数：★★
- 掉宝指数：★★★★★
- 总 指 数：★★★★

第六站：毁坏的城堡

这也是二章后开放的新地图。只是纯粹去旅游的我们，在毁坏的城堡发现了适合55+的玩家练级的好地点。这里类似席林封印，但是因为怪物多是三五成群却不适合巫师们练级，所以成了5人小团的天堂。因为人少，所以队伍可以很轻松地组织。当然状态辅助职业先知又是一定得要的了。

怪物多是60级以上的主动怪，比较好打一点。



令女巫害怕的是，在席林封印出现过的大虫子，又跑来了这里。看它攻击再看他恶心地抽搐倒地，3D的逼真效果真是让女巫毛骨悚然。还有令人头痛的末日弓手，这种骷髅经常利用地形隐蔽在树木后面，冷不丁地向你射箭，真是防不胜防啊，而且射得还挺痛呢！但是这里的BOSS却是被动的，这一点就比较好了，保证了队伍的存活几率，如果想打它也是可以的，比较高的经验值会让你爱上对它的杀戮。当然高经验值就意味着怪物的强大。BOSS带几个手下，要想把它们都清光也不是件容易的事，不是实力派的队伍还是离他们远一点吧。

又据说毁坏的城堡的BOSS会收集到恶魔短剑的制作卷轴！不知道此消息的可靠性到底多大，巴赤的恶魔短剑卷轴可是涨到了2000万一张的吐血价格，让女巫这种穷苦刺客只能拿水晶匕首度日。如果说收集能收到的消息是真的，那真是谢天谢地，多少能让疯狂飚涨的价格稍稍回落一下。

相比之下，毁坏的城堡也只适合固定的小团练级。如果是闲云野鹤，那还是应该去傲慢找组练级比较好。

最终盘点：毁坏的城堡

练级速度：★★★★

危险指数：★★

长久指数：★

掉宝指数：★★★★

总 指 数：★★★

盘点总结

这六个地方只是女巫从广袤的亚丁大陆截取的几个最适合练级的地点，此外也有朋友推荐了精灵谷，克鲁玛塔三层，燃烧的沼泽，古战场等55+级别玩家可以练级的地方，这些地方因为种种原因都不如女巫推荐的六个地点好。当然玩游戏只凭开心和随意，并不是只有这几个地方才适合练级，也并不是只有这几个地方才可以去练级，女巫只是给大家做个参考而已。

希望大家都能找到《天堂Ⅱ》里的练级之家，并且级别高高！掉宝多多！■

天堂Ⅱ新手课堂

打钱经验集锦

文/家用 COLUS

随着《天堂Ⅱ》二章的到来及新服的陆续开放，新手玩家也逐渐增多，在游戏中有朋友的可以投亲靠友，而尚未接触过游戏又无依无靠的玩家，就得靠自己的实力打拼出一片天地了。作为一名从内测就奋斗在游戏中的老玩家，笔者在这里总结自己的经验，给诸位初入《天堂Ⅱ》的朋友们一些参考。

今天的第一课就是打钱经验汇总。因为长久以来，笔者对游戏感触最深的，就是“没钱是万万不能的”。这个游戏的一切活动都离不开资金的支持，尽管老服务器的开荒时代已经过去，但是对于新手而言，通往天堂之路还需要一步一个脚印的进行下去。由于我练的是人类战士，所以以战士系单练打钱的经验为主。

第一阶段 1~20 级：

新手出生地，也就是各自种族的村庄中，有许多新手任务可以反复领取，其中一些任务是比较实惠的，也是累积资金的好方法。比如，8级的精灵和黑妖，可以去道具店商人那里领取打蘑菇孢子任务，这是公认的赚钱良策，简单易行。兽人村的赚钱任务是最多的，从5级开始就可以在神殿预言者处领到收集哥布林头的任务，而9级、11级和15级，又分别可以领取收集狼头、蝙蝠牙和卡沙熊图腾的任务，这四个任务可以同步进行，最高级的图腾任务一次就有5500天币进帐。唯一美中不足的是兽人村怪物非常分散，而且收集数量庞大，需要有足够的耐心去打。矮子村没什么好说了，矮人天生的才能使他们根本不会为钱烦恼，做任务更不是矮子的专长，你只要努力奋斗到5级，存够SP学会自体变化和回收技能，之后就去废弃矿坑收材料吧，相信到了20级，你就是所有种族新手中最富有的一个，没有100万也少说有50万的收入，足够你花了。而这里最惨的，就是地处偏僻孤岛上的人类，简直是赤贫啊！钱多的任务不能反复做，能反复的任务不是没赚头，就是难度大，所以人类同胞们，唯有省吃俭用精打细算了。5级时可以反复接武器店商人的任务，换取一些实用的初级装备或道具，算是省钱的开始。10级后去精灵废墟做收集箭头的任务，以及团剑任务。有人说团剑任务9级就可以接，但是相信在没有人援助的前提下，你铁定会受尽精灵废墟怪物的折磨，笔者就在此处有很大的挫折感。而我的经验是，忍饥挨饿也要存钱换好武器，有了好武器，18级左右你就可以在精灵废墟里打钱了，这里的怪物比任务NPC慷慨多了。同时，你也可以在岛上低价收动物皮、骨头、钢铁等基础材料，日后拿去奇岩等大城市卖掉，会有100%~300%的利润，这也是不错的资金积累办法。

第二阶段 20~25 级：

这个阶段是1转后重要的资金积累阶段，因为怪物等级相对较高，杀怪都有钱和材料掉出，人品好就有些成品进帐。所以建议大家，要把握住大好时机，以打钱为主，换不上D顶套装，就不要忙着升级了。20级时穿上普顶一套，到古鲁丁城镇南门找警卫克提兹接下著名的打钱任务——“不祥的收藏家”，很多新人找不到任务中的NPC萨梅德，其实他就在大门左手的房子后面，而拼装尸体的NPC就在传送师旁边。这个任务主要是打古镇旁边两个废墟中的骷髅，收集5种骨头，拿回来拼成1具完整的尸体可以换取2000金币。笔者的经验是，骷髅头盖骨是任务中最难获得的东西，绝望废墟几乎没有出，建议去悲哀废墟杀骷髅巡守，人品好的话，一个小时可以有2W以上收入。如果25级还没有换上D顶一套，可以考虑降级打钱。21级在古鲁丁村庄接的“讨伐残兵”豺狼的任务及其后续的25级狄恩的“黑狮的狩猎任务”，也是重要的赚钱任务。“黑狮的狩猎任务” 任务比较适合巫师和弓手一类职业，战士类最好带个辅助效果才好。另外，在这个阶段，换上D顶装备在各个地监深处找骷髅多的房间打骷髅，可以保证1小时3W以上的稳定收入，推荐黑妖村的黑魔法学院，量多而且刷怪快，本人一友人用此法花了2个星期完成了C顶装备的资金积累后才从暗无天日的地监爬出来。

第三阶段 25~40 级：

经过D顶装备的资金积累，这个阶段可以安心练级了。去遗忘神殿、克塔组队练级，怪物掉出的材料和钱也是比较可观的，如果出个成品就小发一笔。如若觉得钱不够用，可以去做奇岩的“复仇之箭任务 ”和海音的“黑天鹅任务”。前者可以换取一定的金币，后者可以换得一些制作物品所必备的材料。

第四阶段 40~52 级：

2转后，换上C装是大家最迫切的愿望，克塔的收入已不能满足一些急切换装的人，这时接一些赚钱的任务可以加快大家换装的速度。二章新开的海音40级“狩猎鳄鱼”任务，还是比较理想的。到海因北部的鳄鱼岛（地图上标有鱼骨图案），猎取“坚固鳄鱼皮”可换取5500金币！而在二章中经过少许改动的猎人村40级“魔法师的钱币”任务，更是大家热衷的打钱不二选择，顶级钱币更有希望换到C顶的恶魔魔杖。完成任务只需要1枚钱币，打哈里特蜥蜴人族长或巫师可取得，最好带50级左右的朋友帮你完成。三种基础钱币市场价格有所差异，最好选取一种出高价钱币的怪来猎取，既可自己换又可卖，推荐象牙塔的提码克兽人之类。48级在龙谷入口找吉姆欧接远征军任务，根据获取的任务道具数量，可随机换得高级材料或金币，其中最好的是C武卷，市价在60~70W，这个在各网站的资料上有所遗漏，在这里做一补充，本人是拿320个任务道具换得的，由于是随机换取，所以大家如果没换到莫问在下，请问问自己的人品……

50级以后已不太适合独自打钱，多数的打钱方法就是组队去高级练功区打成品装备和材料。出一个成品武器，9人队也可以平均分得上百万的收入，尤其是龙洞、巨人、傲慢这类的地方，材料都是成堆的掉，而且价格不菲，所以只要勤组队钱就会哗哗的来，当然能否快速组上队伍，得全靠身边的朋友帮忙，不然就只有老老实实的在龙洞门口把地板坐穿了。PS：24小时挂机组的不在此列。■

天堂Ⅱ专区

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

指环王：中土之战 战役地图攻略

文/风梦秋

正義陣營

第一幕

目标：摩瑞亚(Moria)

奖励：能量+1

主线：通过摩瑞亚；远征队成员都不能死；消灭炎魔。

支线：找齐五个宝藏；所有英雄升到第二级；购买一个魔戒之力。

本关每人最多升至三级，途中宝藏（直接升一级）应平均分配。准备妥当后进入尽头的撰史之厅。大批敌人涌入，多用诸英雄的技能，特别是甘道夫的



光剑与阿拉贡的治疗，注意哈比人的生命值。之后又会有两只食人妖率小股敌人打破角落墙壁涌入，预备技能伺候。最后走下阶梯，甘道夫殿后与炎魔单挑，光剑、兜圈，如此反复即可。之后可从第二幕三个目标中选择。

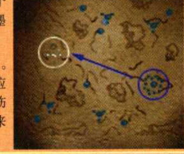
第二幕

目标一：西谷(Westfold)

奖励：资源采集速度+10%

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：建造六个农场；让伊欧墨升一级。



发展，进攻。部队可带过关，应注意建喷泉让受伤的骠骑及时回来恢复，保存精锐。

目标二：洛汗(Rohan)

奖励：人口上限+20

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：让射手进驻废塔；让伊欧墨升一级。

沿路杀去即可。

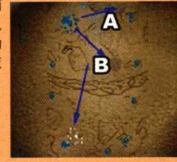
目标三：东洛汗(Eastern Rohan)

奖励：能量+1

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：援救所有难民；建造六个农场；让伊欧墨升一级。

前往附近两村庄的废墟(A、B)，救出被追杀的难民。后渡河灭敌。



第三幕

目标：罗斯洛瑞安(Lothlorien)

奖励：人口+50、能量+1

主线：让魔戒远征队进入罗斯洛瑞安；建造兵营训练精灵射手；抵御半兽人的进攻；远征队成员都不能死。

支线：摧毁所有锯木厂。

摧毁西南角的锯木厂（图中白圈为锯木厂），过桥。发展时可让勒苟拉斯隔河射毁锯木厂，其他人分头捡宝箱。后齐聚中间桥头防守。第一波攻击只是试



探，之后有两波各由三只食人妖打头的攻势，一段平静后是一批从西南杀来的敌人，最后是西北来的一队。接下来可从第二幕剩下的两个目标中选择一个。

第四幕

目标：阿蒙汉山(Amen Hen)

奖励：人口+20、能量+1

主线：消灭围攻勒苟拉斯和金铃的强兽人；援助波罗莫；杀死乌骨陆；夺回小船；弗罗多和山姆不能死。

支线：拯救波罗莫。

杀敌，下山与另两人会合。准备好以后过去帮

助波罗莫（在接近前不会有事），先上前攻击正在射击的乌骨陆，就能救下波罗莫。调整一下，杀掉大批敌人，夺回船只。



之后可选择第二幕最后目标或第五幕的目标。注意第二幕的目标已不像之前那样可不费吹灰之力，敌人数量和质量都大大提高。需要先培养力量，敌人不时会派一大批部队来袭击。要注意兵种的相克，几队高级骑兵撞上一队低级枪兵照样人仰马翻，应避开让骑射兵对付。如消灭后损耗不大，即可抓住间隙迅速反击。之后可从剩下的目标中再选择。

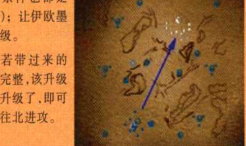
第五幕

目标一：西恩耐特（West Emnet）

奖励：人口+20、资源增长+10%

主线：摧毁敌人所有营地。

支线：有三支部队升级重甲（以前升级的也算，其它类似条件也都是这样）；让伊欧墨升一级。



若带过来的部队完整，该升级的都升级了，即可直接往北进攻。

目标二：东恩耐特（East Emnet）

奖励：人口+20

主线：摧毁所有敌方营地。



支线：消灭各处巡逻的狼骑兵；有三支部队升级重甲；让伊欧墨升一级。

直接杀过去即可。接着是第七幕的战斗。

第七幕

目标：法贡森林边缘（Eaves of Fangorn）

奖励：人口+30、资源增长+10%

主线：摧毁敌方所有建筑；摧毁锯木厂以得到树人。

支线：倒计时结束后召唤伊欧墨的部队；救出皮聘和梅里；让三支部队升级。

山坡北边有据点。倒数完成后点旗帜招来伊欧墨的部队。往北进攻。救出旁边山坡上的两个哈比人。摧毁各处锯木厂。之后两战可从第五幕剩下目标和第八幕的目标中选择，然后是第十幕的战斗。



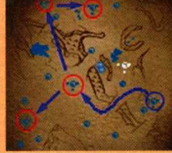
第八幕

目标一：法贡森林（Fangorn）

奖励：能量+2

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：与树人接触；指挥树人扔石头。

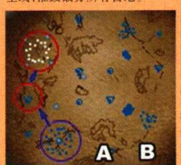


渡河消灭敌人主力，摧毁各处营地，在敌人营地旁会碰到树人。

目标二：沃德（Wold）

奖励：资源增长+20%

主线：摧毁敌方所有营地。



支线：消灭该地区滋生的半兽人；给三支部队升级锻造之刃。

径直往北攻下营地，留点建筑派人看着，消灭东南角（A、B处）的半兽人后再来解决。

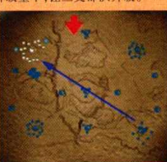
目标三：东谷（Eastfold）

奖励：人口+20、资源增长+10%

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：有三支部队升级重甲；让三支部队升级。

攻下敌人在西北的营地，调整好等待艾辛格送来的经验值赶到（红色箭头为援军进入战场方向）。



第十幕

目标：圣盔谷（Helm's Deep）

奖励：人口+30、能量+2

主线：消灭所有艾辛格攻城部队；摧毁所有敌方营地。

支线：倒计时结束后召唤伊欧墨的部队。



训练射手分布在水渠上方左右两侧城墙上。关闭大门，在旁边开个小门（水渠那边不要开门，否则有时部队会试图从那边跑出城去），在敌人到达前会陆续有两队难民逃来，后面有狼骑兵追赶，可让骠骑王和伊欧玟骑马出城接应，把他们接入城中会得到宝箱作为回报。研究火箭并尽量让所有射手升级。约十分钟倒计时结束后，敌人密密麻麻的部队开始到达。不过大多只是箭靶，只要注意及时安排射手就近射毁云梯，然后优先消灭敌方射手即可。大约离援军到达还有不到十分钟的时候，击退敌人一波攻击，下一波攻击时敌人会炸毁一大段城墙，这时可抓住空隙主动撤入内城。敌人不会攻击内城门，只会沿坡道上来，就算能活着到达入口，也难逃安都瑞尔的锋芒。只要注意优先射杀外城城墙上的敌方射手即可。伊欧墨等率领的精锐部队到达后，就可以反攻已不堪一击的敌人。

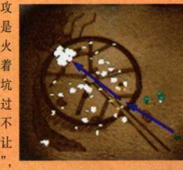
第十一幕

目标：艾辛格（Isengard）

奖励：资源增长+10%、能量+2

主线：捣毁大坝

支线：消灭萨鲁曼；确保树胡活着。



敌人再多，攻击大批树人也是螳臂当车，只有火是致命威胁。若着火要赶快到水坑灭火。不过被烧过的树人就再也不怕火了，可特意让它们通过“煅炼”，然后用治疗魔力来恢复。摧毁建筑（包括野外的）可得到宝箱训练更多树人。要保险的话可隔着城墙投石砸毁建筑，趁萨鲁曼按耐不住冲上城头的时候把他消灭，然后步步为营慢慢消灭敌人。

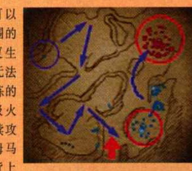
第十三幕

目标：北伊西立安（Northern Ithilien）

奖励：资源增长+20%

主线：摧毁锯木厂；与南边的神射手会合；摧毁魔多营地；消灭所有魔多部队；建立营地；弗罗多不能死。

支线：让法拉墨升一级。



瀑布处可以训练部队，周围的射手还可恢复生命（但死掉的无法恢复）。新训练的射手也要升级火箭，让他们持续攻击像猛犸的姆马克可以让它背上的架子起火，它会发狂攻击周围然后死掉。跟南面部队会合后一路攻下东南的营地，这时可直接去攻击东北另一个营地过关，也可建立营地，接着需要在四个地点安排部队“埋伏”，约五分钟后大批哈拉德人就会赶着几只姆马克从南面路口赶来。这样可多赚些经验值，在这间隙还可以研究升级项目，为以后的战斗作好准备。

接下来可以选择法拉墨或伊欧墨的队伍，自由选择邻近的目标。伊欧墨的部队应该已接近满级。建立选择法拉墨，培养部队，为米那斯提力斯防卫战作准备。两场战斗后是第十六幕的战斗。

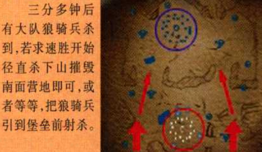
第十四幕

目标一：登哈洛（Dunharrow）

奖励：人口+20、能量+1

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：给三队骑兵升级盾牌。



三分多钟后有大队狼骑兵杀到，若求速胜开始径直杀下山摧毁南面营地即可，或者等等，把狼骑兵引到堡垒前射杀。

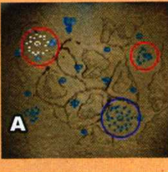
目标二：哈力费理安（Halifirien）

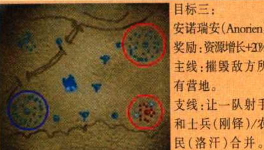
奖励：资源增长+20%

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：与该地区的巨鹰接触；让一队射手和士兵(刚铎)/农民(洛汗)合并。

摧毁敌人在西北和东北角的营地。西南角可找到两巨鹰。合并是选择射手点步兵，合并后步兵会在前排掩护后面的射手，不会上前战斗，合并后无法分开。



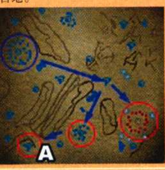


目标三：安诺瑞安(Anorien)
奖励：资源增长+20%
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：让一队射手和士兵(刚铎)/农民(洛汗)合并。

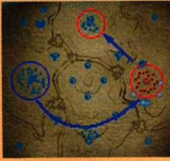
敌人营地在东北和东南角。

目标四：树沐河口(Mouths of the Entwash)
奖励：能量+1
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：消灭戒灵；给三支部队升级锻造之刃。

往东渡河，在据点处分头攻下南边和东南角的营地，然后是西南角的据点(A处)，那里有只戒灵。



目标五：督伊顿森林(Druadan Forest)
奖励：资源增长+10%、能量+1
主线：摧毁敌方所有营地。

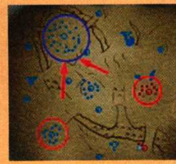


支线：让五支部队升级。

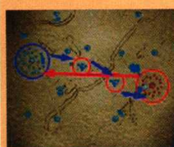
注意，遍布各处的废墟都有野生食人妖，特别是中间的区域，若不想费事可绕过，攻击东面和北面的营地。

目标六：凯尔安卓斯(Cair Andros)
奖励：人口+20、能量+2
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：给三支部队升级旗帜。

进堡垒防守，然后反攻。



目标七：十字路口(Crossroads)
奖励：能量+3
主线：摧毁敌方所有营地。



支线：与藏在各处的神射手会合；让三队射手升级火箭。

把敌军引到堡垒前解决，逐个攻下河两边的据点，最后是河东的营地。

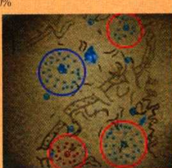
目标八：艾明亚南(Emyn Arnen)
奖励：资源增长+10%、能量+1
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：与藏在该地区的刚铎骑士接触；给三队骑兵升级盾牌。



敌人营地在东南角，有一些姆马克。从中间处往西可找到一队骑士(A处)，再往南还有两队(B处)。

目标九：南伊西立安(Southern Ithilien)
奖励：资源增长+20%
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：让三队射手升级火箭。

战场很小，敌人营地在另外三个角落。



第十六幕

目标：奥斯吉力亚斯(Osgiliath)
奖励：人口+20、能量+2
主线：守卫桥梁；摧毁敌方所有建筑。
支线：倒计时结束后召唤法拉墨的部队；改变一支步兵的队形。

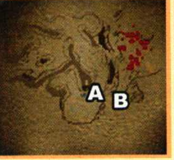


射手进驻废塔，投石车分配各处。只有三三两两的低级部队前来进攻，根本不用操心桥梁的防守。精锐部队到达后过桥攻下三座营地如同摧枯拉朽，十级的戒灵也是转眼间就乱箭射杀。

第十八幕

目标：尸罗的巢穴(Shelob's Lair)
奖励：能量+2
主线：寻找弗罗多，山姆不能死；帮助士兵找到其他同伴；占领半兽人据点；消灭所有敌人。
支线：找到所有被缠住的士兵；找到巢穴里所有宝藏；使用星光(山姆的技能)。

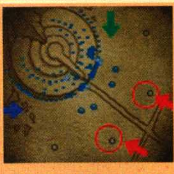
在洞穴里寻找宝箱，解救士兵，合力杀死尸罗(A处)。出洞夺下据点(B处)，训练部队消灭敌人。



第十九幕

目标：米那斯提力斯(Minas Tirith)
奖励：能量+8
主线：消灭所有敌人。
支线：让任一位英雄升到八级。

开头有几分钟时间准备。外面的营地是给敌人准备的，我方无法占领。城墙太长，只能把部队集中在门两边，可在旁边开个小门，让一个英雄在那里引诱敌人过来，缓解城门的压力。击退开始的攻击后，可让骑兵杀出去分头摧毁几辆投石车，然后摧毁攻城塔。但下一拨有许多投石车就没法偷袭了，好在它们只会攻击城内那些打不坏的建筑。敌人部队训练出来马上升到六级，射手的火力非常猛，要注意轮换，让受伤的部队得以恢复。倒计时还剩几分钟的时候敌人搬出了葛龙德，它非常牢固。这时可以主动后撤防守第二道城墙。伊欧墨的超强精锐到达后开始小心地反攻。不想费事的话，过一会儿阿拉贡等三人还会带着无敌的亡灵军团赶到。

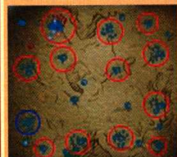


之后可选择刚铎或洛汗的部队攻击前面剩下的目标和二十幕的其它目标。攻下达哥拉平原以后可以选择进攻黑门结束战役，也可以先把其它目标打下来做更充分的准备。南面的几个目标敌人主要是枪兵和姆马克，用刚铎的部队更好对付。

第二十幕

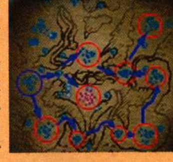
目标一：达哥拉(Dagorlad)
奖励：能量+3
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：让任何英雄升到十级(必须在这一关升级)。

几乎每一处据点都被敌人控制，需分兵两路，一队防守，一队逐个拿下那些据点。应速战速决，拖得越久，敌人营地防御就越强，高级兵种和投石车等出现后就很费劲。



目标二：卢恩(Rhun)
奖励：资源增长+10%、能量+3
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：让任何英雄升到十级。

北面无需防守。分兵两路，一队往东守住路口的据点，二队往南攻下营地后，杀至东南营地再往北一路进攻，在压力减轻后让一队也往东夹击敌人。



目标三：哈拉德(Harondor)
奖励：能量+2
主线：摧毁敌方所有营地。
支线：建四座哨塔。

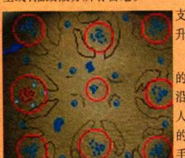
进攻就是。



目标四：诺南(Nurn)

奖励：资源增长+40%、能量+3

主线：摧毁敌方所有营地。



支线：让任何英雄升到十级。

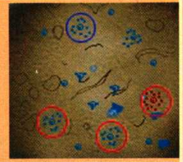
先攻下西北的营地，然后分兵沿路攻击各处。敌人虽多但都是初级的半兽人战士和射手，不堪一击。

目标五：近哈拉德(Near Harad)

奖励：能量+4

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：让任何英雄升到十级。



敌营在南面各处。

目标六：中伊西立安(Central Ithilien)

奖励：资源增长+10%、能量+2



主线：摧毁敌方所有营地。

支线：援救该地区的刚铎堡垒。

迅速北上，消灭河边的敌人，解堡垒之围。后往东攻击敌人营地。

目标七：爱明莫尔(Emyn Muil)

奖励：能量+2

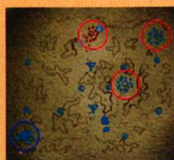
主线：摧毁敌方所有营地。

支线：让一队士兵或高塔卫士切换为防御队形（刚铎）/让一队射手和一队农民合并（洛汗）

敌营地在另外三个角落，有不少食人妖。

目标八：死亡沼泽(Dead Marshes)

奖励：能量+1



主线：摧毁敌方所有营地。

支线：给三支部队升级火箭；建四座哨塔。

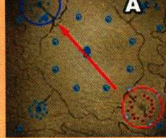
敌人在东北边有三座营地，基本都是半兽人战士和射手。

目标九：幽暗密林(Mirkwood)

奖励：资源增长+20%、能量+3

主线：摧毁敌方所有营地。

支线：与森林里的精灵接触；给三支部队升级火箭。



敌营在东南角，部队较多，可引至堡垒前解决，然后再进攻。精灵在东北角。

目标十：黑门(Black Gate)

主线：引出魔多所有部队给弗罗多机会；挺过每一波攻势。

支线：所有英雄由始至终没有死过。



开始只有所选择的一支部队参战，另一支要过17分钟多才会到达。建议开始选择英雄多、射手多的刚铎部队。敌人大多都是七到十级的。第一波是十多队半兽人战士，轻而易举。第二波开始是三只戒灵，之后才是其他部队，有许多射手，满级的射手火力非常猛，需要优先解决，可让骑兵迂回从侧后方袭击。第三波包括十多名食人妖，加上还有战士和射手，前面很难挡住，容易有损失，可退到中间的营地前应战，敌人会分出一部分袭击两边的营地，这样就比较轻松，或者索性用亡灵军团解决，阿拉贡的召唤技能恢复比较快，而两波攻击间隔较长，若每回都召唤一次就太轻松了。另外还可以利用冈道夫的真言术。第四波攻击开始阶段是六只姆马克加大队枪兵等，看起来声势浩大，但只要同样靠后布阵，让两侧的敌人去攻击营地，就可以专心射击姆马克，中间的枪兵们可就倒霉了，这样反而打得很轻松。之后不久开始弗罗多向末日火山前进的最后五分钟倒计时，敌人"倾巢而出"，多只半兽人和战士、射手等陆续被杀来，前仆后继地倒在我方超强密集的箭雨之中。到最后可把树人、骑兵、精灵、亡灵军团等统统召出来，这阵势就完全跟原著的情景颠倒过来了。

还有一个更彻底地反客为主的做法：一开始就往前冲，消灭第一波敌人后消灭门上的射手杀入魔多，在那里守株待兔将陆续从旁边的黑暗中出来的敌人解决。这样很轻松，就是大概还剩六七分钟的时候出现的夹杂姆马克的大批部队，抵挡不住，也许把亡灵军团等都召唤出来就可以，实在不行就提前后撤。

邪惡陣營

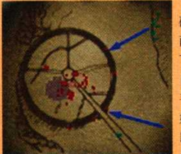
第一幕

目标：艾辛格(Isengard)

奖励：人口+25、能量+2

主线：砍掉艾辛格的树腾出建造点；训练100名强兽人；杀死树人；消灭洛汗部队。

支线：建16个建筑；让萨鲁曼升到第二级；购买一个魔戒之力；过关时至少有100名强兽人。



本关还不能研究火箭，开始的两队射手要保存下来。强兽人的数目包括战士和射手。不久树人会开始进攻，用火箭可以轻松消灭他们。最后洛汗的大队骑兵杀到，用强兽人淹没他们吧。

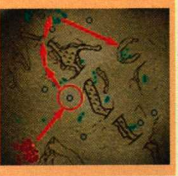
第二幕

目标：法贡森林(Fangorn)

奖励：资源增长+20%、能量+1

主线：摧毁树人会议；杀死树胡；摧毁精灵营地。

支线：让萨鲁曼升到第三级；让一队战士用嗜血消灭另一队战士；让一队战士和射手合并。

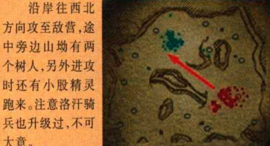


到河边建立营地，进攻西北的精灵营地。部队都升级火箭后进攻树人会议，对付树人可将他们点燃后退开看着，或者让萨鲁曼逐个吸引他们在箭雨中到处转悠。

第三幕

目标一：洛汗隘口(Gap of Rohan)

奖励：人口+25



主线：消灭所有敌人。

支线：摧毁所有难民营；建四座锯木厂。

先升级部队然后渡河进攻，否则洛汗骑兵一冲就稀里哗啦。

目标二：法贡森林边缘(Eaves of Fangorn)

奖励：资源增长+10%、能量+1

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭该地区所有精灵和树人；建四座锯木厂。

沿岸往西北方向攻至敌营，途中旁边山坳有两个树人，另外进攻时还有小股精灵跑来。注意洛汗骑兵也升级过，不可大意。

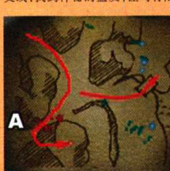
第四幕

目标：阿蒙汉山(Amen Hen)

奖励：能量+1

主线：杀死所有英雄和哈比人

支线：找到神秘的盟友；让乌骨陆升到第二级。



离开小营地后埋伏在森林里的多队精灵会出现，可让乌骨陆独自应付，其它部队待在角落。不要训练太多部队，应把钱用来升级。森林里有些宝箱，另外也可以用毁灭森林的魔力。沿路往南占领山顶，消灭勒苟拉斯和金铃。西南角山洞处（A处）可得两食人妖。之后可以训练枪兵了，可用它们解决骑兵。最后在东北河边消灭阿拉贡等人。

之后可选择萨鲁曼或乌骨陆的部队，第三幕剩下的目标、第五、八幕的目标都要进行，只是次序问题。后面还会加上魔多的两支部队，但最终决战只能选择其中一支队伍参加，所以开始就要决定培养哪一支部队。人口上限最高可达到600，部队规模最好不超过440，否则有些部队最终决战上不了。笔者选择萨鲁曼队伍，限于时间，这些目标的分支任务只能列出艾辛格一方的，魔多的可能会有不同。

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

第五幕

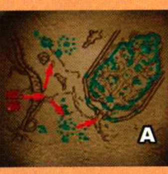
目标：洛汗(Rohan)
奖励：人口+50
主线：消灭所有敌人。
支线：消灭增援的洛汗部队；让五队士兵升级重甲；让一队射手进驻废塔。



沿路在西北不远就可到达洛汗堡垒，但没有攻城器具就没办法进去。可以等敌人援军到后消灭他们正面攻进去。也可以用反客为主的做法：尽快建出云梯，让部队上到堡垒的城墙上，轻松射杀城内的敌人和增援的部队。

第七幕

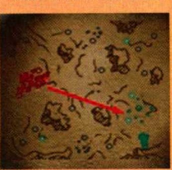
目标：伊多拉斯(Edoras)
奖励：人口+50、能量+1
主线：占领城外的营地；摧毁城内每一幢建筑。
支线：洗劫洛汗先王的坟墓；杀死伊欧纹公主。



过河攻下南北两边的营地，制造攻城武器。用弩车摧毁防卫塔，让萨鲁曼消灭城墙上的射手。可让我方射手上城墙，但射程不如对手，比较被动。派兵到城外的坟墓处(A处)就会出现宝箱。之后轰开一处城墙，让枪兵堵在缺口处，将敌骑兵诱出歼灭，用狼骑兵对付敌方的射手，其它部队即可涌入城内。之后是第八幕的两场战斗。

第八幕

目标一：西谷(Westfold)
奖励：资源增长+20%
主线：消灭所有敌人。
支线：消灭该地区的巨鹰；给三队射手升级火箭；让一队战士用嗜血消灭另一队战士。



敌人堡垒在东边。建造攻城武器过程中可到西南角和东北角消灭巨鹰(图中绿色亮点处)，萨鲁曼一个魔法就轰下来了。堡垒处还有两只，进攻时应注意。

目标二：登哈洛(Dunharrow)
奖励：人口+50、能量+1
主线：消灭所有敌人。
支线：让五队射手和枪兵或战士合并。

准备好，上山进攻堡垒。

第十幕

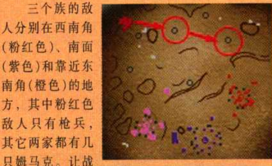
目标：圣盔谷(Helm's Deep)
奖励：人口+50、能量+1
主线：消灭守军并摧毁谷中所有建筑
支线：杀死敌方所有英雄；在敌方援军到达前过关。



法贡森林幸存者15分钟后到达，洛汗援军25分钟后到达，我方另一支部队约30分钟后到达。可尽快制造两架弩车让工厂升级，制造炸弹。同时训练炮灰让兽人坑升级，出狂热者。准备好以后解决水渠上方的勒苟拉斯和射手，把炸弹送上去，然后让狂热者上去点燃，炸开城墙，射杀英雄们，消灭守军。现在需要做出抉择，或者摧毁所有建筑，或者等着消灭赶来的援军，法贡森林来的是三个树人，最后是甘道夫和伊欧墨率领的多队骑兵，但这样第二个支线任务就无法达成了。接下来是第十一幕的第一个目标，之后是第十二幕的战斗。

第十一幕

目标一：近哈拉德(Near Harad)
奖励：人口+50
主线：靠礼物或武力与哈拉德人结盟
支线：无



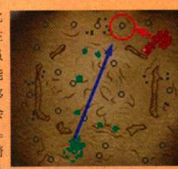
三个族的敌人分别在西南角(粉红色)、南面(紫色)和靠近东南角(橙色)的地方，其中粉红色敌人只有枪兵，其它两家都有几只姆马克。让战士往东前进找到村庄建设营地，射手消灭小湖边的居民获得宝箱。继续往东找到另一个村庄，旁边有几个宝箱，这里的湖边也有些居民。接下来可以考虑结盟的方式。可用一万金在营地中央处训练礼车，派到对方营地中即可结盟。若只与一家加盟，同时面对两个对手，只会两败俱伤。建议先与最强的紫色敌人结盟，然后进攻粉红色敌人，消灭一定数量后对方就会投降(或者也不打，反正也没多少经验值)。若橙色敌人进攻尽量不要伤害他们，等再有一万金以后跟他们结盟。这一支部队将成为邪恶方四支队伍之一。

目标二：艾辛河渡口(Fords of Isen)
奖励：人口+50、资源增长+20%
主线：消灭所有敌人。
支线：给五支部队升级重甲(艾辛格)



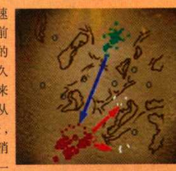
洛汗堡垒在东南角。准备云梯，消灭渡口的敌人，过去让射手爬上墙头，里面大队骑兵就成了瓮中之鳖。

目标三：艾辛河滩(Enedwaith)
奖励：资源增长+10%
主线：消灭所有敌人。
支线：消灭所有洛汗巡逻部队；给五支部队升级铸造之刃(艾辛格)



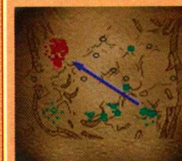
本关战场比较大，敌堡垒在西南角。村庄虽多，但最多只能建据点。往西移动一段距离就会找到一个村庄。敌方有大量骑兵，不过两三队枪兵就能解决，另需数队狼骑兵对付骑射兵。敌堡垒前山坡下有个据点，可在那里制造攻城武器，本关无法建云梯。之后还需在战场各处寻找敌人可能建立的据点。

目标四：西恩耐特(West Emnet)
奖励：人口+50、资源增长+10%
主线：消灭所有敌人。
支线：训练该地区的野生巨狼；给五支部队升级重甲；让枪兵改成豪猪队形(艾辛格)。



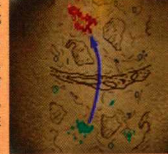
马上派快速部队往东北方前进，得到这里的五只巨狼，不久敌人就派部队来了。另派一队从营地往东前进，得到另一队。消灭敌人冲来的一些骑兵和射手，然后攻击东北角的堡垒。

目标五：东恩耐特(East Emnet)
奖励：人口+25
主线：消灭所有敌人。
支线：消灭所有巡逻部队；给五支部队升级重甲；让枪兵改成豪猪队形(艾辛格)。

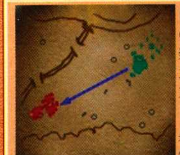


这里的骑射兵比较多。敌方堡垒在西南和东南角，奇怪的是没作什么建设，甚至门都不关，可直接杀进去，敌人是在外面的一些据点建设的，另外如占据了东北角的堡垒也会建设。

目标六：东洛汗(Eastern Rohan)
奖励：资源增长+10%
主线：消灭所有敌人。
支线：消灭该地区的精灵；给五支部队升级铸造之刃。



消灭骑兵，准备云梯，渡河往南攻下堡垒。几队精灵散布在河南边。



目标七：安诺瑞安(Anorien)
奖励：资源增长+10%
主线：消灭所有敌人。
支线：训练四队狼骑兵。

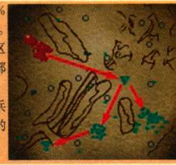
消灭大批骑兵，进攻东北角的堡垒。

目标八：树沐河口(Mouths of the Entwash)

奖励：资源增长+10%

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭该地区的树人；有五支部队升级火箭。



敌人的骑兵龟缩在东南角的堡垒里。

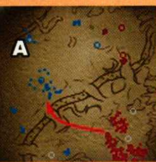
第十二幕

目标：南伊西立安(Southern Ithilien)

奖励：能量+2

主线：摧毁刚铎营地；找到并摧毁禁入之池(瀑布)。

支线：接近以取得北面半兽人营地。



渡河西北边就是刚铎营地，敌人看起来不多，但是森林里还隐藏着不少神射手，关键我方部队虽多却不堪一击，最好先发展出抛石车（注意最好把自动发射关掉以免伤及自己人）和一些真正有战斗力的卢恩战士，再发动攻击。渡河后往东就是半兽人营地。瀑布在西北角(A处)。之后可以选择十一幕和十三幕的一些目标。两场战斗之后，是第十五幕的战斗。

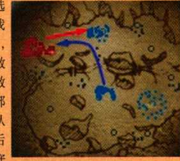
第十三幕

目标一：安法拉斯(Anfalas)

奖励：资源增长+10%、能量+3

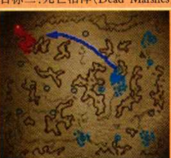
主线：消灭所有敌人。

支线：建六座屠宰场(艾辛格)。



本关需要选择强力的部队。我方只有一个据点，需要夺取东面敌人的营地。开始敌人就会有大批部队进攻，先是大队骑士和射手，之后还有大批高塔守卫，可让战士顶住，射手射杀。之后带上攻城武器进攻敌人在东南角的堡垒。

目标二：死亡沼泽(Dead Marshes)



奖励：能量+2

主线：消灭所有敌人。

支线：建六座哨塔(艾辛格)。

敌人只有营地。有十几队升级过的高塔卫士。

目标三：北伊西立安(Northern IthiLien)

奖励：资源增长+20%

主线：消灭所有敌人。

支线：建六座哨塔(艾辛格)。



约五分钟后会有一小队哈拉德人从南边来，他们不能带过关。在这之前就可以消灭敌人以高塔卫士为主的部队，摧毁路两边的营地。

目标四：凯尔安卓斯(Cair Andros)

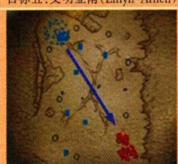
奖励：能量+3

主线：消灭所有敌人。

支线：造三架投石车或弩车。

消灭高塔卫士，进攻堡垒。

目标五：艾明亚南(Emyn Arnen)



奖励：能量+2

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭所有巡逻的骑士；让枪兵改成豪猪队形(艾辛格)。

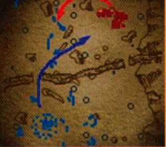
消灭刚铎部队，进攻堡垒。

目标六：中伊西立安(Central Ithilien)

奖励：资源增长+20%

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭所有隐藏的神射手；让枪兵改成豪猪队形(艾辛格)。

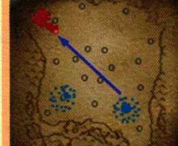


先消灭现身的一批神射手，再与敌主力决战，最后进攻堡垒。

目标七：贝尔法拉斯(Belfalas)

奖励：能量+4

主线：消灭所有敌人。



支线：训练四队狼骑兵。

本关应在部队实力较强的时候打，敌人有十多队升级过的高塔守卫。之后要进攻两座堡垒。

第十四幕

目标：十字路口(Crossroads)

奖励：能量+2

主线：消灭所有敌人。

支线：训练三队狼骑兵(艾辛格)。



消灭高塔卫士，进攻，约七分钟后一只戒灵到达。

第十五幕

目标：奥斯吉力亚斯(Osgiliath)

奖励：人口+50

主线：占领桥梁；摧毁所有刚铎建筑。

支线：杀死100名刚铎战士；让一辆投石车尝试抛射头颅。

先攻下桥这边的两个营地，用投石车摧毁那些防卫塔，消灭三座桥上的守军。注意那些散布各处的高塔，将其摧毁后它会朝某个方向倒塌，砸死下面的部队。冲过桥一段距离就会引出法拉墨率领的精锐(六级)骑士，可让卢恩战士和食人妖对付。这一支部队将成为邪恶方四支队伍之一。

第十六幕

目标：西里斯昂哥(Cirith Ungol)

奖励：能量+10

主线：找到并杀死弗罗多和山姆。

支线：喂半兽人给尸罗；解救十个强兽人。



把一队半兽人送进山洞让尸罗消灭，她就会加入。之后可在山洞里找到她的宝箱，解救一些狂热者。再训练些强兽人和食人妖，往山洞另一头杀去，在出口旁(A处)会找到弗罗多和山姆。洞口不断会有刚铎的士兵进来，其中很多都升级过，不要大意。

之后可从各幕剩下的目标中选择。一场战斗之后，就可以选择在奥斯吉力亚斯的那支部队进攻米那斯提力斯进行决战，其它部队若打通了道路也可以选择，或者先把其它战斗完成。

第十七幕

目标一：爱明莫尔(Emyn Muil)

奖励：能量+1

主线：消灭所有敌人。

支线：取得本地区居住的食人妖；让枪兵改成豪猪队形(艾辛格)。



本关取得的食人妖无法带过关。敌人部队以高塔卫士为主，堡垒在东北角。

目标二：褐地(Old Brown Lands)

奖励：资源增长+10%

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭该地区滋生的所有半兽人；有五支部队升级铸造之刃(艾辛格)。

敌堡垒在东南角，有以高塔卫士为主的大量部队。一开始敌人就会出动四处消灭野外半兽人，在各处建立营地、据点。

目标三：幽暗密林(Mirkwood)

奖励：资源增长+20%、能量+3

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭该地区所有精灵；有五支部队升级重甲(艾辛格)。

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



敌堡垒在西北，营地在东北，有大批精灵，火力很猛，不能只用狼骑兵对付，应倾全力。之后还要小心藏在各处树林中的精灵。

目标四：督伊顿森林(Druadan Forest)

奖励：能量+1

主线：消灭所有敌人。

支线：消灭该地区所有野生食人妖；让五队射手与枪兵或战士合并(艾辛格)。



一开始附近的食人妖就在攻击我方部队，要赶紧消灭。本关面对刚铎和洛汗联军，敌主力的骑兵到西南角清除食人妖后后径直北上，还有几队高塔卫士直接从南面的堡垒杀来。

目标五：佩拉格(Pelargir)

奖励：资源增长+20%、能量+2



主线：消灭所有敌人。

支线：建六座哨塔。

主力决战，进攻堡垒。城里建筑可以摧毁，但似乎没有好处。

目标六：兰班宁(Lebennin)

奖励：能量+1

主线：消灭所有敌人。

支线：让三支队伍升级。

我方据点在东南角，河边有数队精锐高塔卫士、几辆投石车和藏在树林里的神射手把守。可用弩车或投石车击毁对方投石车后杀过去。之后往西北角敌人营地前进，另派一小队沿岸往北前进，夺取敌人的两个据点。西北角的河边也有差不多的防守部队。

目标七：哈龙德(Harlond)

奖励：能量+2

主线：消灭所有敌人。

支线：全歼刚铎援军。



敌方部队不多，但有几辆投石车，需要注意。约十分钟以后援军从东北角到达，但也只是以多队骑士为主的小部队。

第十八幕

目标：米那斯提力斯(Minas Tirith)

主线：摧毁米那斯提力斯。

支线：消灭所有英雄。

索伦派来了安格马巫王和两名戒灵，还有数队一级的半兽人战士。城内防守力量很弱，部队不多而且都是一级的。就是十级的法拉墨和甘道夫需要小心，尤其是后者那招恐怖的终极魔法。城内有许多投石车，需让戒灵先摧毁。白城的城墙是坚不可摧的。在攻城武器工厂造出葛龙德后约三分钟，伊欧纹会带着大队一级的骑兵前来送死。



攻入城内摧毁外层的防御后(可能是消灭那里的平民以后)，约两分钟后阿拉贡等三人会带着亡灵军团从西边的村庄处杀来。普通部队和攻城武器无法对亡灵军团造成伤害，只有炎魔和戒灵可以，但那么多也难以应付。好在它们的召唤时间正常，远不像正义方战役时那么久。

各势力建筑

名称	快捷键	价格	用途
洛汗			
农场 Farm	F	350	提供资源，训练农民。2-6个农场可分别降低骑兵训练费用10%、15%……直到30%
靶场 Archery Range	R	300	训练和升级农民射手和精灵射手。每升一级训练速度都会提升25%，此类建筑都是这样
井 Well	L	200	附近的部队没有处于交战状态时可缓慢恢复生命。2-3个水井可降低步兵训练费用20%-30%
英雄雕像 Heroic Statue	T	150	附近的部队护甲+50%；经验值增长+200%。2-4个雕像可降低英雄训练费用10%-30%
马棚 Stable	S	600	训练和升级洛汗骠骑
军械库 Armory	Y	1500	研究武器和护甲的升级
哨塔 Sentry Tower	T	150	防御设施，在营地外围的防御点修建
墙上旗帜 Wall Banner	A	800	在堡垒外围防御点修建，下同。附近部队+50%护甲、125%伤害
作战塔 Battle Tower	B	800	防御设施
后门 Postern Gate	G	300	敌人无法进入的小门
刚铎			
农场 Farm	F	350	作用与洛汗的相同
铁匠铺 Blacksmith	B	400	研究武器和护甲的升级，并提供资源。2-6个铁匠铺可降低升级费用10%、15%、20%、30%、40%
兵营 Barracks	R	300	训练士兵和高塔卫士
靶场 Archery Range	A	300	训练和升级射手
英雄雕像 Heroic Statue	T	150	作用与洛汗的相同
井 Well	L	200	作用与洛汗的相同
防卫塔 Keep	K	800	防御设施
马棚 Stable	S	800	训练和升级骑士
工场 Workshop	P	2000	建造和升级投石车
石场 Stoneworker	N	1500	加强城门和防卫塔。1-2个石场可降低防御设施造价20%-40%
市场 Marketplace	M	1500	研究经济方面的升级
哨塔 Sentry Tower	T	150	作用与洛汗的相同
投石车平台 Trebuchet	T	1600	在堡垒外围防御点建造，下同。放有投石车的平台。
作战塔 Battle Tower	B	800	作用与洛汗的相同
后门 Postern Gate	G	300	作用与洛汗的相同
艾辛格			
屠宰场 Slaughter House	S	350	作用都与洛汗的相同，降低的是狼骑兵的训练费用
熔炉 Furnace	F	350	作用都与刚铎的铁匠铺相同
强兽人坑 UrukPit	U	300	训练几种强兽人
防卫塔 Keep	K	700	防御设施
巨狼坑 WargPit	P	800	训练狼骑兵
军械库 Armory	A	1200	研究武器和护甲的升级
攻城武器工场 SiegeWorks	W	1500	建造攻城武器
哨塔 Sentry Tower	T	150	作用与洛汗的相同
魔多			
屠宰场 Slaughter House	S	350	与艾辛格的相同，不过是降低食人妖和姆马克的训练费用
熔炉 Furnace	F	350	与艾辛格的相同
半兽人坑 Orc Pit	T	400	训练半兽人战士和射手
哈拉德林宫殿 Haradrim Palace	A	300	训练哈拉德林人和Rhun战士
食人妖牢笼 TrollCage	C	1200	训练两种食人妖
大型攻城武器工场 GreatSiege Works	W	1500	建造攻城武器
姆马克棚 MumakilPen	M	2000	训练姆马克。升到第三级后训练出来的部队直接是第二级的

各势力兵种

（括号内后三个分别是快捷键、训练费用和占人口数）

1、洛汗

□农民（Peasants,P,100,10）：修理建筑。技能依次是警戒（警戒某个区域，快捷键S，兵种的第一个技能都是警戒，下面就都从第二个说起）、修理（T）、铸造之刃（B，费用300）、重甲（V，300）和旗帜（C，300，最后一个都是这个，下面也都略过，注意另外三大势力该项目费用是600），后三个是升级项目（在军械库研究后再点击可让兵种升级该项目）。

□农民射手（Yeoman Archers,A,300,15）：对骑兵、怪物优，对战士、英雄劣。技能依次是散兵队形（+25%伤害、-50%护甲）/直线队形（无奖励）（M）、重甲、火箭（F，500）。

□精灵射手（Elven Warriors,E,700,20）：前提是第二级的靶场，威胁很大的射手，被骑兵冲击伤害也不大。在树林里可以隐身。技能分别是切换武器（刀/弓）、铸造之刃、重甲、火箭。

□骑兵（Rohirrim Warrior,W,600,20）：对战士优，对枪兵、射手劣。洛汗的主力兵种。技能依次是楔形（+25%伤害、-25%护甲）/直线队形、铸造之刃、重甲、盾牌（R，200）。

□骑射兵（Rohirrim Archer,A,1000,20）：对枪兵优，对战士劣。骑兵的最好补充。技能依次是楔形/直线队形、重甲、火箭。

□树人（Ent,1500,E,10）：只有在艾辛格的战斗中可以招募。对战士、攻城武器优，对射手、火劣。树人被烧着会发狂并很快去血，得走到水中才能灭火。但这之后就不会再着火。技能有从建筑中抽取石块（B）、切换扔石块/肉搏模式（R）。

2、刚铎

□士兵（Soldiers,S,100,10）：对射手优，对骑兵、怪物、英雄劣。技能分别是方阵（+25%护甲、-40%速度）/直线队形、铸造之刃（B，400）、重甲（V，400）。

□高塔卫士（Tower Guards,T,400,15）：需要二级的兵营，防御非常出色的兵种。技能分别是盾墙（+80%护甲、-75%速度）/直线队形、铸造之刃、重甲。

□射手（Archers,A,300,15）：对骑兵、怪物优，对战士、英雄劣。火力差一点，但可以升级护甲所以更耐打。技能分别是楔形（+25%伤害、-50%护甲）/直线队形、重甲、火箭（F，500）。

□神射手（Rangers,R,500,15）：需要二级的靶场。对骑兵、怪物优，对战士、英雄劣。火力很猛，在树林里可以隐身。技能分别是散兵（+25%伤害、-50%护甲）/直线队形、火箭。

□骑士（Knights,G,640,20）：对战士优，对枪兵、射手劣。技能有切换楔形（+25%伤害、-25%护甲）/直线队形、铸造之刃、重甲和盾牌（R，200）。

□投石车（Trebuchet,T,1200,5）：对攻城武器、建筑优，对步兵、骑兵、怪物和英雄劣。技能分别是停止/恢复自动开火（I）、燃烧之石（F，500）、轰击指定地点（B）。

3、艾辛格

□强兽人战士（Uruk-hai,U,200,20）：对射手优，对骑兵、怪物和英雄劣。技能有方阵（-40%速度、+25%护甲）/无阵、铸造之刃（B，800）、重甲（V，800）。在旗帜后面还有一项嗜血（T，干掉一队自己人来增加经验值）。

□射手（Crossbowmen,C,400,30）：对骑兵、怪物优，对战士、英雄劣。技能有楔形队形（+25%伤害、-25%护甲）/无阵、重甲、火箭（F，1000）。

□枪兵（Pikemen,P,300,20）：需要二级的强兽人坑，下同。对骑兵优，对战士、射手劣。技能有豪猪队形（-40%速度、+25%护甲，对骑兵造成额外伤害）/无阵、铸造之刃、重甲。豪猪队形的枪兵对骑兵来说是致命的，一队一级的枪兵可以轻松消灭数队高等级的骑兵。

□狂热者（Berserker,E,200,4）：精锐战士，但不是一队而是一人。技能除警戒外就一项点燃/熄灭火把（T）。

□狼骑兵（Warg Riders,W,800,20）：对战士优，对枪兵、射手劣。技能有直线队形（+25%护甲、-50%伤害）/散兵队形、铸造之刃、重甲。最后还有一项狼嚎（W，+150%伤害）。

□云梯（Siege Ladder,S,150,4）：攻城用，只有强兽人战士和射手可以爬上去。技能就一项，从城墙上撤回（R）。

□破城锤（Battering Ram,R,400,5）：撞破城门和建筑。

□弩车（Siege Ballista,B,1000,5）：对步兵和攻城武器优，对步兵（远距离可以杀伤步兵，但被攻击时就很脆弱）、怪物和英雄劣。技能有轰击指定地点（B）和停止/恢复自动开火（I）。

□炸弹（Explosive Mine,E,700,4）：需要二级的攻城武器工场。用来对付建筑、城墙和城门。放置后需要拿着火把的狂热者来点燃。技能是安置炸弹（D，将炸弹放在指定地点，无法再移动）。

4、魔多

□半兽人战士（Orc Warriors,R,免费,20）：对射手优，对骑兵、怪物和英雄劣。技能有嗜血（T）。极其脆弱的部队，唯一的好处是免费。一个重要用途就是作为食人妖的移动点心。

□半兽人射手（Orc Archers,A,300,30）：对骑兵、怪物优，对战士、英雄劣。技能有火箭（F，600）。

□哈拉德林人（Haradrim,A,200,10）：对战士优，对射手劣。技能有楔形队形（+25%伤害、-25%护甲）/直线队形。

□卢恩战士（Soldiers of Rhun,S,400,15）：需要二级的宫殿，对骑兵优，对英雄劣。很多情况下，这是魔多唯一能在一线顶住的兵种。技能有豪猪队形（+25%护甲、-40%速度，对骑兵有伤害奖励）/直线队形。

□山丘食人妖（Mountain Troll,T,1200,10）：对步兵、攻城武器优，对弓箭手弱。技能有找石块（R，捡起石块后可以投掷）、找棵树（T，找棵树作为武器，升级后会变成锤子，注意拿上就放不下了，也无法再用另外两个技能）、找吃的（F，找个半兽人吃掉来恢复生命。食人妖是魔多主力兵种，对步兵极具威力，但很容易被射死。

□击鼓食人妖（Drummer Troll,R,1200,10）：需要二级的食人妖牢笼，对步兵强，对弓箭手弱。周围的部队+50%护甲、+150%伤害、+300%经验值。必备的兵种。

□姆马克（Mumakil,M,2000,30）：对步兵、骑兵强，对火和英雄弱。技能有冲锋（C，践踏敌人）和撤下（V，让背上的部队下来）。步兵可以进驻姆马克背上。姆马克致命的弱点就是怕火，被火箭射死倒罢，若只是起火还会发狂到处乱撞，可能造成更大损失。

□投石车（Catapult,C,,5）：对建筑、攻城武器优，对部队弱。技能有轰击指定地点（B）、切换弹药为首级（投掷这个会吓跑敌人而且毒害他们）/石块（T）、停止/恢复自动开火（I）。

□攻城塔（Siege Tower,S,850,5）：让步兵可以上城墙。技能是从城墙上撤离（R）。

□破城锤（Battering Ram,R,5）：撞破城门和建筑。

各势力升级项目

洛汗				
名称	快捷键	价格	研究场所	作用
火箭 Fire Arrow	W	1200	二级靶场	+15伤害。射手升级后威力大增，而且火箭对树人、姆马克等都有特效
盾牌 Horse Shield	R	1000	二级马棚	+80%护甲
旗帜 Banner Carrier	C	600	军械库	让一级的部队升到第二级
重甲 Heavy Armor	V	1000	军械库	+60%护甲
铸造之刃 Forged Blade	F	800	军械库	+50%伤害
刚铎				
名称	快捷键	价格	研究场所	作用
火箭 Fire Arrow	W	1200	二级靶场	+15伤害。射手升级后威力大增，而且火箭对树人、姆马克等都有特效
盾牌 Horse Shield	R	1000	二级马棚	+80%护甲
旗帜 Banner Carrier	C	600	二级铁匠铺	让一级的部队升到第二级
重甲 Heavy Armor	V	1000	二级铁匠铺	+60%护甲
铸造之刃 Forged Blade	F	800	二级铁匠铺	+50%伤害
铁矿石 Iron Ore	R	1500	市场	铁匠铺产量+50%
大丰收 Grand Harvest	G	1500	市场	农场产量+50%，升级后必须至少拥有一个市场才存在，下同
守城材料 Siege Materials	S	500	市场	拆掉建筑回收50%资金
加固城门 Reinforced Gate	R	750	石场	城门耐久度+50%
努曼诺尔之石工 Numenorian Stonework	U	2000	石场	提高城墙和塔的耐久度
防卫塔射手 BattleTowerandKeepArchers	T	2000	石场	提高防御设施造成的射击伤害
燃烧之石 Fire Stone	F	800	二级工场	投石车伤害+200
艾辛格				
名称	快捷键	价格	研究场所	作用
火箭 Fire Arrow	W	1200	军械库	+15伤害。射手升级后威力大增，而且火箭对树人、姆马克等都有特效
旗帜 Banner Carrier	C	600	军械库	让一级的部队升到第二级
重甲 Heavy Armor	V	1000	军械库	+60%护甲
铸造之刃 Forged Blade	F	800	军械库	+50%伤害
魔多				
名称	快捷键	价格	研究场所	作用
火箭 Fire Arrow	W	1200	半兽人坑	+15伤害。射手升级后威力大增，而且火箭对树人、姆马克等都有特效
旗帜 Banner Carrier	C	600	二级半兽人坑 哈拉德林宫殿	让一级的部队升到第二级

魔戒之力

正义方		
名称	消耗点数	法力
治疗 Heal	1	治疗指定范围内的部队，每场战斗复活一人
精灵的礼物 Elven Gifts	1	英雄得到50%伤害奖励，被动魔力，无需使用
Istari 的礼物 Power o fthe Istari	3	甘道夫的魔法+100%伤害，魔法恢复速度翻倍，被动魔力
精灵之森 Elven Wood	4	创造一片生机勃勃的绿地，范围内所有我方部队+50%护甲，所有敌人失去所有领导术奖励，不影响英雄
征兵 Draft	1	所有农民武装起来
开天 Cloud Break	8	阳光射下，所有敌人暂时晕眩
召唤精灵盟友 Summon Elven Allies	8	临时召唤几队精灵
召唤洛汗盟友 Summon Rohan Allies	8	临时召唤几队洛汗骑兵
召唤巨鹰 Summon Eagle Allies	10	临时召唤两只巨鹰
安都瑞尔 Anduril	8	阿拉贡+100%伤害，被动魔力
召唤树人 Summon Ent Allies	10	临时召唤几名树人
召唤亡灵军团 Summon Army of the Dead	16	临时召唤几队亡灵
邪恶方		
名称	消耗点数	法力
战歌 War Chant	1	指定范围内部队+150%伤害、+50%护甲
Palantir 之眼 Vision of the Palantir	1	窥视敌方状况
工业 Industry	4	制定建筑短期内资源增长+100%
索伦之眼 Eye of Sauron	4	揭示隐身的敌人，范围内的半兽人+150%伤害、200%经验值、50%护甲
破坏森林 Devastation	3	毁掉一块森林来得到不少资源
燃料 Fuel the Fires	8	砍树的资源收入+100%，被动魔力
食腐动物 Scavenger	8	杀死敌人会得到资源，被动魔力
污染之地 Tainted Land	6	污染一片土地，范围内所有己方单位+50%护甲，所有敌人失去所有领导术奖励，不影响英雄
召集 Callthe Horde	10	加快半兽人训练速度
黑暗 Darkness	10	让整个战场陷入黑暗，所有己方步兵+50%伤害、+50护甲
冰雨 Freezing Rain	8	所有敌人失去所有领导术
召唤炎魔 Summon Balrog	20	暂时召唤炎魔

PRO EVOLUTION SOCCER 4 职业进化足球Ⅳ MASTER LEAGUE 教练手册

文/十大恶劣天气

凭借真实的赛制与组队乐趣，Master League（以下简称ML）一直是《实况足球》最为成功的游戏模式之一。本次的《职业进化足球Ⅳ》（以下简称PES4）追加了PS2版不具备的要素——联网对战，但ML依然是吸引玩家重复游戏的重要因素。球员培养系统的加入使转会、组队、比赛的玩法更为多样。在以往的作品中，当玩家网罗全部心仪球员、夺得大满贯之后，便失去了继续游戏的动力，而在PES4中，所有球员的能力都是随年龄动态变化的，新星不断涌现，老将则渐渐走向幕后，最终以转世球员的方式再次登场，理论上游戏能无限制玩下去。而实际上，亲手将一个个数值全白的球员培养成叱咤绿茵场的豪杰，看着他们从弱不禁风的毛头小伙成长到令对手闻风丧胆的重炮手，其中的成就感，决非之前的ML模式所能比拟。



ML模式的初期阶段，由于球员能力普遍较弱，只能以战术来弥补技术不足。在进入正式环节前，先了解一下PES4的比赛系统变化，这些变化对玩家的排兵布阵提出了更高要求。

■直传球

本作直传球威力大为增强，原因并不是球传得更准，而是接应队员的跑位AI有质的提升。以往作品中，队员只会进行直插跑位，预判能力强的玩家可以让对方大多数威胁直传球以越位的方式收场。而本作中凡进攻能力超80的前锋都会在适当的时机斜插。如底线附近的边路二过一，在PES3中，作墙队员的传球不是直接送出底线，就是接应队员自己跑到越位的位置上，PES4中的接应选手则会瞄着对方防线的最后一人斜插进入禁区（有“反越位”特技的选手尤其明显）。这使前作中某些不可能完成的直塞配合如今成为撕破对手防线的利器，再加上通过按键时间长短来判定传球距离的力度系统，使禁区前沿成为了PES4中最为重要的区域。无论攻防，都应力争对这一区域的控制。针对这个新变化，四后卫加单后腰的组合远没有三后卫加双后腰保险，这两个防守组合同样为五人，但前者在禁区前沿留给对方发挥的空间更大，一旦后腰被突破，平行站位的后卫线只要直传成功就等于被完全突破。



■球队策略

打开阵型菜单选择“球队策略”可以看到四种战术——“整体压上幅度”、“逼抢程度”、“造越位”和“防守反击幅度”。A最高，C最低。这四个选项对比赛系统的影响也发生了一定的改变。在真实比赛中如中前场队员全面压上而后卫线按兵不动，球队的三条线会严重脱节，在由攻转守的过程中会非常混乱。而在PES4中将其设置为A是相当危险的，原因在于后卫线压上时会越过中场，此时对手的直传球不存在越位。另一个原因是前文提到的“直传球威力加强”。压得过于靠上，在对手直传成功的情况下回追会非常被动，因为本作中R1+R2的大幅度趟球距离强得可怕，启动速度快的选手在接直传球后两步大趟球就可以将后卫甩得很远，将其设置为C时，即使被突破，对手在禁区前沿的大趟球也很容易被出击的门将破坏，而且留给对手启动的距离也较小，这在ML初期是一个非常值得注意的地方。

逼抢程度设置对体能的影响最明显，尽管如此，设置为A对防守体系的巩固非常重要。前几作中，逼抢程度设置过高后，在局部以多打少的同时也容易出现致命空档，本作中随着后方AI的增强，这种情况不复存在。以三后卫+双后腰的防守组合为例，开启A级逼抢程度，结合有针对性的补位、盯人设置，双后腰能够很好的抑制对方前腰的发挥，使对方前锋成为断线风筝。

由于直传球威力加强，“造越位”设置应非常讲究，在ML初期，原创队后卫普遍转身速度慢，



这种情况下使用A级造越位几乎是自杀。造越位战术要求后方线上至少有一人拥有“后防统率”特技(DF Line Control),他能协调整条防线压上与回缩时步调的一致性。“造越位”和“整体压上幅度”设置要有互补性,如设置C级压上幅度进行龟缩防守时,应将造越位同时调整为C;在破釜沉舟情况下,整体前压同时将造越位设置为A等。

■铲球 & 战术犯规

本作已完全解决盘带/传球在平衡度上的关系,尤其是盘带的设定相当到位,既没有WE6中靠盘带打天下,也没有PS2版“WE7国际”中的“盘带无用论”。技术球员在一对一中的优势相当明显,R2的横拉威力被削减,但R2急停变向让防守的预判难上加难,PES4的停球设定也很科学,玩家可配合方向键、R1、R2键让球员在停球同时完成拨、扣、带、转等动作。尤其是威力惊人的“R2停球变向接大趟球”,使某些情况下的一对一防守只能采取赌一边的方式进行。好在本作铲球威力有所提升,玩家无需在铲球同时输入铲断的方向,大量拥有“滑铲”特技的后卫可以用“夺命剪刀脚”阻挡对方华丽的舞步。在PES4普及“铲球运动”的有利条件有二:A、直接任意球进球率大为下降,除禁区前沿用重炮手进行一拨一射的轰炸外,直接任意球得分的可能性比乌龙还要小,且KCET这次将任意球的射门力量与普通射门的力量混为一谈;运动战中的射门由于逼抢的关系,球员只能以小腿发力的方式完成射门,而任意球罚球手有充足的时间与空间完成舒展的射门动作,本作中未考虑这个问题,使很多任意球在飞行过程中就被对方后卫解围;B、裁判昏哨现象严重,判罚频率普遍较高,但给牌(尤其是给红牌)不多,有此有利条件,不铲白不铲。注意,对战过程中铲球只能作为战术犯规进行运用,如针对对方受伤指数较高的队员进行,就实在不齿了。



二、阵型的选择

ML模式的初期阶段,由于球员能力普遍较弱,只能以战术来弥补技术上的不足。在进入正式环节前,先了解一下PES4的比赛系统变化,这些变化对玩家的排兵布阵提出了更高要求。

■4-4-2 阵型

最大的特点就是——没有特点……最为均衡的阵型,由于两边有边前卫和边后卫,使该阵型的边路进攻方面有明显优势。它有几种变体:

中场平行站位:游戏中的英格兰国家队就是使用该阵型,绝对是“最废柴阵型”,因为中场站位毫无层次可言,控制中路的两名选手位置没有前后错开,默认属性为CDM(中前卫),攻的时候压上的程度不够,守的时候又回不来,尤其是直传,很容易撕破中场四名处于平行站位上的选手。

菱形站位:中场为一后腰、一前腰加两名边前卫的组合。与平行站位相比,中轴线上两名选手的攻防职能区分明显,前腰能起到连接整个中前场的作用,边前卫在两名直上直下的边后卫支援下也容易在对方两翼觅得机会。由于PES4中对禁区前沿的控制尤为重要,对单后腰的要求相对较高。笔者不推荐让单后腰参与进攻,他的职能是抑制对方前腰在禁区前沿的穿针引线,而非冲锋陷阵时给己方后防留下隐患。在“个人设置”中将后腰的守备指数设置为“HIGH”能有效防止后腰的前插。尽管如此,菱形中场的后腰仍缺乏保护,该位置一旦被突破就会让防守陷入极大被动,故在后卫线上设置清道夫非常必要。PES4中新增位置属性SW,拥有该属性的后卫在设置成清道夫后的活动范围更大。清道夫的作用是在关键时刻顶出来,因此两名中后卫应采用一文一武搭配,类似内斯塔+斯坦姆或是希尔维斯特+菲迪南德的组合。此外,清道夫身旁边后卫的防守AI应设置为CV(补位不盯人),在中后卫顶出去时能够弥补中路的空档。考虑到PES4的传中效率非常低下,玩家并非要走两翼齐飞路线,可以适当培养一些身体强壮的边前卫,将其位置适当往中后方拉一点,使其起到一个假SH、真DH效果,类似加图索在AC米兰的作用,有效减轻单后腰在退防过程中的压力。

矩形站位:双后腰加双前腰的组合,类似4-2-2-2这样的站位。它有两个变体,前锋身后的两个“2”偏向两侧,位置属性设置为SMF,后卫身前两个“2”设置为CDM,类似阿森纳打法。该阵型在前场中间区域是空的,这就要求两名边前卫的速度不一定要有多快,但一定要能拿得住球,能够组织中前场的推进,像皮雷与永贝里这样的组合,一路控球,一路强突,伺机中路抢点。当一名队员的推进受阻后,能通过两名压上的CDM迅速过渡到另一侧。将中场偏后的两名队员设置为CDM的作用是弥补前场中路攻击火力的不足,但对球员直上直下的能力要求较高。另一个变体是将前锋身后的“2”设置为前腰,将后面的“2”设置为后腰,类似利物浦杰纳德、哈曼+科维尔、路易斯·加西亚的组合,后者的防守要巩固一点,但前场火力不足的问题会在对攻战中暴露无遗。

需要指出,WE系列中的4-4-2向来有个通病:边后卫压上过于频繁,而且明明是一侧进攻时,另一侧的边后卫也会不甘寂寞往上压,这就造成后防线上只剩下两名高大的中后卫防守,在对方反击的情况下会出现二打二,甚至是三打二的危险境地。在设置防守箭头的情况下这种情况仍不会得到改观,还需要在Position Edit中将边后卫的位置往回收。考虑到边后卫的防守、平衡性与中后卫相比都存在很大不足,与其将其限制在后卫线上只完成防守工作,不如找个正宗中后卫将其替换,再将其位置调整为CB。



■3-5-2 阵型

初期没必要选择三后卫的阵型,原创队的后卫水平太烂,数值上有差距可以用操作来弥补,但AI问题实在令人抓狂,莫名其妙的空档、冒顶时有发生,而看着对方1.70的前锋在自己1.86的后卫身前抢点得分,那傻大个从头至尾都站着不动时,你就会有所感觉。随着队伍实力加强,有升级、夺冠目标时,将阵型调整到攻防兼备的3-5-2就是不二选择。3-5-2无太多变体,3-2-3-2是最佳组合。由于这个阵型没有边后卫,边路进攻会显得不足,因此顶在最前面的两个“2”的站位就得好好调整。

PES4中,想要在一群肌肉猛男中表演自己的华丽脚法,最重要的能力是“平衡度”。前锋采用一高一快这样的组合时,小个子队员的位置就该往禁区边缘拉,避开禁区前沿蜂拥而至的围抢,高大队员在此区域可以利用身体背身护住球。游戏中以速度见长的小个球员一般具有WF(边锋)属性,因此将其拉到禁区外侧后可以只面对对方一侧的逼抢,无论是利用速度切入内线还是伺机传中,都有充分的选择。

利用阵型存储系统,你能预先为3-5-2阵容设置一套5-3-2的备用阵型,通过手柄上的快捷键在比赛中即时调用,例如攻击时调整为3-5-2,回收时用5-3-2,尽可能发挥两名边前卫直上直下的能力。

防守中,使用三后卫的玩家切忌操作后卫去扑对方,对手的边路进攻尽量用后腰、边前位参与防守,即使边路被突破也不要贸然用中后卫补位,后卫线上只剩下两人防守对方的抢点是非常危险的。

至于4-3-3、3-4-3的三前锋组合,优点与缺点一样明显,运用得好反而破坏了游戏的平衡性,运用得不好三条线脱节非常严重(毕竟中场人数处于劣势,对单个球员的能力要求较高)。



■4-5-1 阵型



笔者最近实验了一下AC米兰的新阵型“圣诞树”,发现效果很好,这是一个4-3-2-1的阵型,三名后腰可以保证对禁区前沿绝对的控制权,中场除了人数以外还有层次感的优势,在对付平行站位中场的时候可以将对方四名球员夹在中间,使其彻底丧失后防屏障作用。该阵型的进攻参与者实际上只有两名前腰加一名中锋,为此对人员能力的要求较高,尤其是中锋,在前场常会陷入围抢,故背身护球能力一定要出类拔萃,否则“圣诞树”就真成了摆设。

三、潜质球员

加入成长曲线后，所有球员的能力都会随时间而动态变化，其能力的起伏与自身的潜力有直接关系。正是由于加入了能力培养系统，玩家们都热衷发掘那些拥有巨星潜质的年轻选手。PES4 中的潜质球员分为如下三种：

■妖人

在 PES4 中，KCET 为每个俱乐部加入了不少闻所未闻的年轻面孔，他们从未参加过正式比赛，但在现实中都是俱乐部二线队着力打造的希望之星，例如阿森拉的 CESC。其中一些具有恐怖的成长速度，比赛结束后经验值增长极快，常常一个赛季就从全白数值变为超级巨星。考虑到平衡度的问题，这些早熟型球员大都会在 25 岁左右迅速衰退（不衰退就要涨成全部数值 99 的超人了），并且大都无特技（特技无法随着能力增长而增加）。在开档时这些球员的年龄在 15-17 岁之间，可免费签入，签约成功率也高，为此，初期的玩家务必在第一个赛季的中期转会时购入几名"妖人"。他们的能力会在第一、第二年疯涨，如耽误这段时间再购入就起不到多大效果了。另一种"妖人"是已成名的年轻球员，像 C·罗拉尔多、鲁尼等。注意，PES4 使用的球员数据来自夏季转会市场关闭后，因此在原 WE8 中由于转会谈判而以"自由球员"身份登场的西赛、鲁尼现在都有了自己的俱乐部，想在 WE8 中那样轻松购入这两个重磅杀手的可能性大为降低。



■架空球员

架空球员是游戏官方制造的一些人造人，现实中不存在。架空球员会在第一个赛季结束后随机产生，特征明显：起始年龄为 17 岁，带有 1-2 个特技，由于 15-17 年龄段的球员很少具有特技，因此只要看到名字陌生且带有特技的 17 岁小将就是架空选手。他们的成长曲线几乎都能达到红色区域，成长时间要比"妖人"选手长，也不会过早衰退，除了长相都是大众脸以外，实在完美无暇。只是初期的签约难度较大，将年薪设置到 1500PTS 以上才能吸引他们的目光。



■元老／转世

元老球员与隐藏球员需在 PES SHOP 中购买，每人花费 150 元，购买后就可以在 ML 相应的国籍球员选单中找到他们。联赛中的老将退役后，会在第二年的本国球员中再次出现。先别高兴，他们都是以 17 岁年轻球员的面目登场，除保留原有的特技以外，数值大都一片苍白，需要练习才能逐渐改观。他们的增长并没有"妖人"迅速，特别是一些大器晚成者，要用 8 到 15 个赛季才能"恢复原状"，其中最令人发指的莫过于巴蒂和里瓦尔多，几乎要到 30 岁时才能重现巅峰。某些能力特别强悍的球员转世后可以基本保持自己的强项（如 17 岁 R9 的射门精度就超过了 80，马尔蒂尼的防守平衡全超过 90），稍加练习就能一招鲜吃遍天。

在选择购买年轻球员时，除了看成长曲线、能力以外，还要根据 PES4 养成系统的特点来有针对性的观察球员能力。由于该系统是首次加入，因此其中存在很多不合理设定，会影响到玩家的球员选择。KONAMI 官方没有对球员能力的增长条件有过任何说明，笔者感觉，球员能力和自己的位置、比赛的发挥有很大的关系。后卫平衡性增长最快，妖人后卫的平衡最终无一例外的增长到 99，且无论什么球员，只要放到后卫线上都能快速增长平衡性，笔者曾将转世的巴乔放在后卫线上锻炼平衡度，没想到一赛季之后居然练出个糙哥版巴乔。比赛中成功完成多次盘带过人，带球速度与带球精度两个数值就会增长。多次长传也会让长传速度与长传精度两项数值增长，笔者喜欢用比利时妖人后卫 VOMME 后场开大脚，一个赛季后发现他的长传数值已能和皮尔诺向媲美。射门次数多也会使射门精度和射门技术快速增长。

综合看来，"射门技术"是增长最快的数值，几乎所有年轻前锋都能练到 99。射门力量、敏捷、耐力与绝对速度最难增长，为此购买新人时应着重看这四项能力，因为无论怎么打比赛，这几项几乎是不增长的。购买一个身体条件出色，但反应只有 60 的后卫，后果是灾难性的。另一个得注意的地方是球员的体格，游戏中的很多人在 17 岁时就停止发育，身高与体重都没有任何增长，虽说"平衡度"可以弥补身体对抗中的不足，但体格与盘带精度这一组数据的矛盾关系会影响到球员在比赛中的发挥。举个例子，西赛的速度、加速度都超过了 90，但拿球突破时的作用明显不如两项速度值"见黄"的鲁尼，因为西赛的盘球技术较弱，由于体格超大，在突破时容易被对方阻挡，在一对一时还可以用身体优势来压倒对手，但长途奔袭过程中的急停急转施展起来异常笨拙。

四、推荐球员

本节推荐 ML 模式中的实用球员，本着拒绝大牌原则（PES4 的转会难度与 WEFA 排名有关，这就意味着在第一、第二个赛季转入大牌是不可能完成的任务），在每个位置上给各位玩家们列出上、中、下三种档次，主要根据是球员身价、转会难度与年薪，与球员实际能力无关。

■高中锋

平山相太
档次：下
国籍：日本
年龄：19
优势：自由球员，年薪低，头球能力强，成长迅速，有特技

平山相太是为数不多具备特技的年轻球员，这归功于他的国籍——日本球员人人都具备特技，而在现实中，被誉为日本未来球王的平山深得济科的喜爱，其实力绝对配得上"抢点"与"站桩式前锋"这两个梦幻般的高中锋特技。他的发展方向走的是比埃尔霍夫路线，头球精度与弹跳两项数据可到达红色。起初平衡能力一般，但经过一个赛季的飞速发展，可以依靠出众的身体成为前场攻击的过渡点。



VAZ TE
档次：下
国籍：葡萄牙
年龄：17
优势：身体出众，射门技术全面，典型的禁区之王，成长速度极快

与平山相太的一招鲜风格不同的是，VAZ TE 走的是范尼路线，在力量飞速增长的同时，射门精度与射门技术发展也较快，能在禁区内独当一面，无论是与速度型前锋搭档还是打单前锋都游刃有余。

Carlton Cole
档次：中
国籍：英格兰
年龄：20
优势：梦幻般的高中锋

现实中的查尔顿·科尔被切尔西俱乐部从二线队租借到了阿斯顿维拉，因此本作中不能以自由球员身份登场，身价较高，但转会难度不高，在 D2 联赛的中期转会时可不费吹灰之力购得。他在开档时能力就不俗，可以不经过磨合与能力成长就能在队中担任得分手，对于初期的抢分、积蓄资金非常必要。

Kanu
档次：中
国籍：尼日利亚
年龄：28
优势：罕见的技术流高中锋

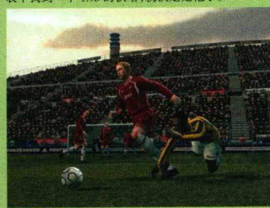
1.97 的身高却拥有高达 90 的技术，你可以用一笔低廉的转会费从阿森纳的板凳上将这名尼日利亚球星招至麾下，尽管英雄迟暮的他已不再成



长,但缓慢的衰老速度可以让他在退役前都发挥空中火力支援的作用。前场有这样一尊高达近两米而又不失细腻的铜墙铁壁,能让攻击演化出更多眼花缭乱的配合。

Ibrahimovic
档次:上
国籍:瑞典
年龄:24
优势:开档数值惊人,有一定上升空间,护球、接球能力强

将易布归人"上"的原因除了他的名气,最重要的就是他多达五个的特技和几乎全红的高中锋必备数值。PES4 中的易布能力设定与现实有较大差距:跑动不很积极,盘带能力一般,无法完成现实中他在禁区前沿地带所擅长的凌波微步。好在他的停球、接球技术很好(由于 PES4 中加大了第一停的难度,使很多抢点型中锋无法完成前场攻击过渡的作用),再加上出众的身体,背身护球能力极强,可以作为前场攻击的一个支点使用。抢点能力出色,可以不需 R2 微操作进行自动寻位抢点,罚角球时抢到第一点更是不在话下。注意,由于众所周知的原因,玩家硬盘中的 PES4 可能存在"版本"问题,在没有打过数据补丁的 PES4 中,易布依然在阿贾克斯而不是尤文,此外他的名字也非实名,不过只要在瑞典国籍球员列表中找到一个 1.93 的铁塔,就铁定是他了。



■速度型前锋

Barry
档次:下
国籍:塞内加尔
年龄:17
优势:免费签人,能力增长快,射门精度高

本作中只有 15—17 年龄段的球员可以免费签人,该年龄段中潜质高的选手更是罕有。现实中的巴瑞已被法甲球会购入二队培养,而在游戏中依然能以零转会费的方式签人,且年薪极低。初始阶段的巴里速度和射门力量两项能力超过了 80,拥有"令人发指"的成长曲线,打满一个赛季后全部关键数值都呈现黄色。尽管没有特技,但射门精度和困难姿态下的射门能力相当强,尤其是出色的单刀球处理能力,即便拥有"射手"和"1VS1"能力的前锋都望尘莫及。

Bojinov
档次:中
国籍:保加利亚
年龄:19
优势:身体强悍,突破能力强,成长迅速

莱切主教练泽曼购入这位保加利亚天才少年,体现出了独到眼光。而 KONAMI 在波季洛夫本赛季大放异彩之前就将其设定为"妖人"级球员,其眼光之"毒"更是与泽曼殊途同归。博季洛夫走鲁尼式发展路线,平衡能力迅速增长的同时,启动速度发展也较快,两赛季后 60%以上的数据都会发红。



Rooney
档次:上
国籍:英格兰
年龄:18 优势:全能性前锋

鲁尼绝对是 PES4 中当之无愧的第一前锋。PES4 的全新比赛系统与现实已非常接近,带球突破并非速度快(例如 WE2000 的)、盘带强(如 WE6)或身体强(WE7)就足以胜任,需要将这三个能力全部综合到一起。快速突破对球员的体格要求也较高,1.85 以上鲜有速度快的选手,1.80 以下的选手中平衡能力又明显不足,而鲁尼恰恰是一个"万千宠爱集一身"的前锋,他的初始身高只有 1.78,却拥有比同年龄段选手大一号的体型,一旦突破后除了犯规几乎没有阻止他的办法,他的特殊技能只有"双足假动作",却跑起来快似欧文,抢点能力超过易布,射门能力堪比亨利。由于技术、加速度两项能力较强,突破一人后能迅速调整身位完成下一次突破,他的突破往往是"一串一串"式的强突。

■前腰

CESC
档次:下
俱乐部:阿森纳
年龄:17
优势:恐怖的成长曲线

现实中的 CESC 是阿森纳的重点培养对象,且已经在英超中登场,但考虑到阿森纳中前场霸气的人员配置,CESC 的归宿可能和他的前辈吉弗斯一样。不过游戏中的他实在强悍,一个赛季后除了没有特技,你几乎无法找到他与大牌前腰队员的区别在哪里。

Tevez
档次:中
俱乐部:博卡青年
年龄:20
优势:英雄出少年的灵巧型前腰,同时身体平衡能力出众

上文中我们分析了为什么鲁尼这种类型球员能在 PES4 的 ML 模式中成为首屈一指的霸气前锋——身高不足 1.80 且平衡、盘带、加速能力出众的球员可谓是少之又少。特维兹尽管身体只有 1.70,但他的初始平衡为 84,即使不经过能力成长,放在前腰位置上的这位"博卡野兽"依然可以演绎出另外一种细腻风格,实战中的特维斯不仅将本身"轻灵"的一面崭露出来,而且他彪悍的身体即使在比自己身高高出一头的防守队员面前也丝毫不落下风。考虑到他的体格与鲁尼确实存在差距,放在前锋线上冲锋陷阵有点勉为其难,故利用其 OH 适应性将其配置在前腰位置上,在这个位置上的他可以尽情突破除加图索外的任何后腰,再加上他的射门、传球能力同样出色,无论是选择大力射门还是突破后的分球都有充足技术保证。由于博卡非 ML 俱乐部,在 D2 联赛时就有一定几率将其签入,他的能力可以成长到 27 岁。注意,随着其他大牌俱乐部老球员的退役,特维兹在第二个赛季开始后就会被其他俱乐部随机购入,最迟到 2008 年时会被皇马购入顶替齐达内,届时购买难度就会增大。在未打数据补丁的 PES4 中,他的名字为 TEMERU。

Emre
档次:上
俱乐部:国际米兰
年龄:25
优势:手感一流的前腰选手

传闻 KCET 与制作 CM 系列的 SI 公司共享了庞大的数据库,先不论真假,单看 WE 与 CM 这两大足球游戏在一些球员能力设置的共同点上即可看出,KCET 确实参考了 CM 中的球员数据库。CM 中的埃姆雷是相当好用的前腰,毕竟现实中的土耳其人在国米这样一个巨星云集的球队中的境遇并不能掩盖自身强大的实力。PES4 中的埃姆雷同样是数值一般,但相当实用的前腰。1.70 的身高外加 60kg 的体重却造就一个突破能力不亚于强力中锋的选手,他的突破能力有别于盘带、速度型选手,其出众的渗透能力依靠的是自身的跑位,在中锋得球往边路拉的过程中,埃姆雷会选择适当的路线前插,一次简单的直塞就能被他飘忽的跑位演绎成为绝杀,阵地进攻中总能在最关键的位置上看到他的身影。他的另一个特点就是射门奇准(远射尤甚),笔者在第二个赛季购入埃姆雷,他的进球数据居然追平了队中的鲁尼。埃姆雷的转会难度为两星,升入 D1 的冬歇期可以以不到万元的价格购入这位攻击力惊人的土耳其前腰。除了 OH 属性,埃姆雷还能打左边路和后腰两个位置,但由于自身身高与速度方面的劣势,在这两个位置上明显不如前腰位置得心应手。



中田英寿
档次:上
所属:挂牌出售
年龄:28
优势:自身实力出众,转入难度低。

为迎合日本玩家的愿望,PES4 中日本球员转会难度普遍较低,甚至大量处于"无所属"状态下的日本球员都会被挂牌出售。中田英寿会在第一个赛季末的转会市场中被挂牌出售,挂牌球员的好处是只要价格适合即可成交,不用担心俱乐部的冷脸。游戏中的 NAKATA 有两个(联赛与日本国家队各一个),其中日本国家队中的中田在速度、平衡、力量三项数值上有一定下降,但具备日本球员才拥有的数种特殊能力值,而在 ML 的正常搜索中的中田则没有上述隐藏数值,但身体、力量上更符合欧洲顶级联赛的要求。在能力上,他的传球、射门数值都非常惊人,各项能力可以缓慢成长到 34 岁,最诱人的莫过于影响周围球员攻击意识的"司令塔"特技。

■边前卫

本作的边路传中效果依然很差，但边路进攻的作用更大，因为后卫的出脚速度很快，六星难度下中路的协防保护相当专业，边路突破后的内切、回敲、分球才是克敌法宝。本作成长系统存在一些问题，边路球员最重要的"绝对速度"数值根本无法随比赛经验增长，这就意味着选择这一位置上的年轻球员时要特别注意他们的 Top Speed 数值，因为它是恒定的。



档次下：

Milner，18 岁，纽卡斯尔的年轻选手，成长速度快。

Bisley 美国队 17 号，22 岁的边路选手，数值一般，成长速度也不快，属实用性球员。左路突破能力一流，堪比年轻时代的吉格斯，有两种特技。

Downing，20 岁，米德尔斯堡边前卫，1.80，速度一般，从身体素质上看不适合打边路，他所拿手的是传球与任意球两项能力，尤其是任意球精度增长较快，可培养成为小贝类型的右路选手。

档次中：

Wright·Phillips，曼城队右前卫，相信大家对这位孙继海的队友有着非常深刻的认识。速度快，闪电般的动作速率是他掀起右路黑色旋风的王牌武器，除此之外还拥有一脚现实中的他所不具备的远射绝活。

Mendy，巴黎圣日尔曼的年轻边锋，可打边前卫，双足皆可传射，高速的同时盘带同样出众，R1带球下可以完成细腻的技术动作。

Chiumiento，尤文图斯的瑞典籍球员，现年19 岁，可打边路、前腰、前锋三种位置，身体条件一般（只有 1.70），故安排出任右前卫，拥有前插和双足假动作特技，能力成长全面。这个选手实际上并非要在第一赛季购入培养，他会在尤文的培养下茁壮成长，到 24 岁时能力已经相当可观。

Lovenckanz，丹麦的成年选手，24 岁，状态稳定，可以保持现有数值在 30 岁之前不出现大的变化，至于能力，看了不要掉眼镜！

Riise，挪威成年选手，现效力利物浦，25 岁，能力能够成长到 27 岁。可打左边后卫与左边前卫两个位置，打边后卫太浪费了，因为他有一项拿手绝活——远射，高达 95 的射门力量可以一直增长到 99（2008 赛季时的卡诺斯和阿德两大重炮都已下降到 90 以下，里瑟堪称 ML 第一重炮手）。可以用一拨一射的方式包办左路全部任意球。

档次上：

Niha，土耳其前锋，可打右边前卫，同时具备反越位与插上两项能力，远射奇准，是反击时的火箭，阵地进攻时的利刃。能力可增长到 29 岁。

Davids，现实中的"荷兰野猪"像皮球一样被意甲、西甲俱乐部踢来踢去，造就了戴维斯超低的购买难度。戴维斯的耐力出色，30 岁的"高龄"依然能游刃有余面对 90 分钟比赛，甚至在踢完点球大战后依然保留五分之一体力。积极的向前意识和凶狠拼抢足以弥补身体劣势，有他在，对方右路进攻只能接受全面瘫痪的结局。戴维斯同时也是游戏中不多的"老树新枝"型球员，多数能力能在退役前保持不变。签约时记得与他订五年，否则续约他就会漫天要价。

Luis García，实而不华的右路选手，效力利物浦。路易斯·加西亚的速度一般，但反越位能力出色，可将其往中路拉（类似永贝里在阿森纳所打的位置），发挥其灵活的特点。转会难度低是他的另一优势。

■后腰

终于到了后场，这个位置上笔者不推荐大量使用妖人选手，因为这些位置事关重大，年轻球员"苍白"的初始能力不足以胜任。由于 KECT 一直将"防守"这项数值设定成球员的阻截、卡位 AI，这项能力差的选手经常会莫名其妙失去位置，让后场出现大块真空地带。故笔者建议大家在后卫线上一次只上一名年轻选手，特别是后腰位置上，如果是单后腰的配置，就坚决别使用年轻球员，双后腰可以用以老带新的办法，并且用攻防箭头限制新手活动区域，再有针对性的设置补位。由于玩家对后场人员的使用较为固定，这部分的介绍就不再给出各种档次的球员详解。单后腰位置上对身高有较大要求，一个铁塔可以拦截很多有威胁的半高球挑传，为后卫线分忧，故本部分先推荐几个高大选手：

Bassila，26 岁的法国后腰，1.93 的超级后腰，几个月前在玩日版 WE8 时一度将他当成了维埃拉！

Brzenska，20 岁的德国小将，有近两米的身高外加 87 的平衡（平衡最终可练到 99），能在与任何强力中锋的较量中占尽空中优势，还具有滑铲特技，如此庞大身躯的倒地拦截，其防守效果是标准的重火力覆盖杀伤。

Berson，20 岁法国南特队小将，与上述两名防守型后腰相比，Berson 还可作为 CDM 参与进攻，年薪不足 400 元，是创业阶段的强援。

BOS，17 岁荷兰架空选手，第一个赛季结束后随机出现，可胜任后场任何位置，还具备包括司令塔在内的三种特技（他是游戏中除隐藏球员外唯一具备司令塔特技的后卫）。攻击性高达 93，成长曲线超过红色区域，典型的疯涨型选手。虽然能力够猛，但实际使用上感觉缺乏自己的特点，打后卫攻击性太高，打后腰高度不够，打边后卫又没有位置适应性，所以最保险的使用方法是当"万能膏药"，哪个位置上出现减员就顶上去，即便这样使用，他的能力也在三个赛季后出现了"全红"……

De Rossi，罗马小将德罗西技术全面，攻守都很出色，且得分能力强，年轻也是一大优势。如果想培养这位天才少年，最迟必须在第二赛季的冬歇期转入，因为他在罗马队能力几乎是不增长的。





Diarra，里昂的 23 岁小将，发展方向走加图索路线，体能充沛、跑动积极、活动范围大。缺乏攻击能力是最大缺陷，如打双后腰，配上这样一个彪悍的中场屠夫绝对是球队攻守平衡的保证。

■后卫

后卫线不宜大量使用新人。如队中没有进攻能力特别出色的边后卫，建议大家一定要将 RSB 或者 LSB 的任意一人设置为中后卫使用，平庸的边后卫往往攻的时候上不去，守的时候回不来，白白占用一个后场位置。特技方面，本作新增的"滑铲"是个非常有用的特技，放铲后滑动距离上都会有拦截判定，在对付那些转向灵活的选手时尤其明显。玩家必须保证后卫线上有一人有"后防统率"特技，至于"盯人"特技则可有可无。PES4 中的年轻后卫鲜有具备特技的选手，因此本段只推荐少量选手。

Kompany，比利时黑人后卫，18 岁，体格超大，初始的平衡、防守能力较强，可在 D2 联赛中的后防线上独当一面。初期增长较快，但防守过 85 后各项能力增长速度逐渐变慢。

Vomme（某些版本中为 Borre），15 岁比利时童工，初期能力参不忍睹，可配置到边路位置上慢慢练习，两个赛季后能力足以将内斯塔挤上替补席！长传速度、长传精度两项能力尤其突出，数值成型后可以在反击时利用他进行"L1+圆圈"的后场定点长传。

King，23 岁热刺队中后卫，弹跳出色，身体平衡力好，制空权的有力保障者。

Squillaci，摩洛哥队后防中坚，23 岁却拥有"后防统率"特技的小将。

Kaabi，亚洲杯上大放异彩的伊朗左路天才，可发展成阿什利·科尔类型的助攻好手，精湛的任意球射术使他能够在 ML 射手榜上争得一席之地。

Senderos，19 岁瑞士后卫，又一个拥有后防统率特技的小将，效力阿森纳，购买难度稍大。

■门将

游戏中成长迅速的门将很多，但考虑到这个位置上不允许任何差错，购入的小将在防守、反应两项数值上不能低于 80，这样符合条件的门将只有澳大利亚的 Carson 和法国朗斯俱乐部的 Itandje 了。好在 PC 版 PES4 的门将 AI 与 WE8 完全一致，守门员的能力普遍较强，单刀球时如果不做技术处理，很难直接命中目标，由于这个特性，门将的身高与弹跳比反应数值更为重要，因为高大门将的一次侧扑可以有效破坏角度刁钻的射门，出击时所能封堵的角度更大，而身高不足的门将只能鞭长莫及、望球兴叹了。从这个角度来看，捷克门将 Cech（1.97，同时拥有"一对一"与"点球处理"）和罗马队小将 PELIZZOLI 可谓是最佳选择。

以上推荐球员仅仅只是庞大"妖人名单"中的

一小部分,更多的"妖人"需要玩家自己去发掘,这才是ML模式的真正乐趣。"妖人"的寻找并非漫无目的的,豪门球队替补席上的小将、足球强国的U17选手都蕴藏着一座座金矿。考虑到只有购入后的球员才能观察到他们的成长曲线,玩家无法浪费大量时间、金钱来一个个碰运气,你可以将搜索到的"疑似妖人"加入LIST菜单,隔一段时间就观察他们的数值成长情况,这是判断妖人的一个很重要的办法。随着时间的流逝,各大赛区的年轻球员也会开始崭露头角,不过此时购买成本较高。根据笔者经验,英格兰选手中出现妖人边后卫的几率较高,2007-2008赛季能搜索到一大串闻所未闻的强力边后卫,像Johnson这样的球员能力堪比卡诺斯,土耳其出现强力中场球员的几率也很大,2009年的小奥勘几乎就是缩小版的基恩。

购入潜力球员却没有场上位置时,玩家不必将强力球员撵上板凳来培养新人,你完全可以采取借鸡下蛋的方式——在转会市场开放后贴钱将潜力球员换到豪门球队(更换对象必须是该球队主力位置球员),这样自家的小将就能打上比赛,能力飞速成长,待时机成熟后再换回本队。注意,已经培养的球员不要用这个方法,这样他的能力会自动退化到开档状态,让玩家血本无归。



最后谈谈对球员养成系统的看法。前面夸的足够多,这里就不继续了:由于是第一次加入,能力养成系统在设计上有很多不合理之处。例如球员的衰退期普遍较早,到2007年时搜索一下强队的主力球员能力,只能用"苍白"来形容,皇马这样的宇宙战舰甚至会在2010年前后会因无人可用而降级。这就意味着当玩家通过几年的锻炼攒足资金准备购入大牌球员的时候,所面对的都是一群未老先衰的"残障人士",而像希勒、斯坦姆这样的老当益壮型球员也纷纷退役,这使培养新人几乎成为了玩家将游戏持续下去的唯一动力。事实上,现实中的球员除了不良的生活方式(如加斯科因)、与主教练严重不和(如里瓦尔多)以外,很少会有能力突然下滑的例子。球员在到达颠峰状态后,会有一段很长时间的稳定期,PES4中的不少球员恰恰在"练成"后就迅速滑向深渊。为此笔者建议玩家们不要太多购入大牌球员,也不要过分倚仗"妖人",可以采取阿贾克斯的模式,每条线上培养一名新人,用以老代新的方式进行球队建设,适当的时候将培养的妖人出售,获得巨额资金。



五、转会操作

冬歇期转会市场会在16周开放,19周结束,赛季会在36周结束,从37周到43周为转会市场开放期。转会只能在这两个期间进行。本作取消了转会



难度的调整,转会难度实际上是和游戏难度捆绑在一起的。调整游戏难度来快速转入球员,这不是一个可耻办法,原因如下:

1、本作中的电脑俱乐部相当可恶,联赛头名球队往往可以全胜战绩结束赛季,依靠原创队那些白色球员,玩家很难保证第一年就稳获第一、第二名以升入一级比赛;2、五、六星难度下无法直接查看球员的转会星,你无从知晓该球员的转会难度;3、六星难度的电脑除本方老球员退役外几乎不购入任何球员,即便将状态正佳的鲁尼挂牌也会无人问津,另外,年龄高、年薪高、身价高的"三高"球员也是白送给电脑人家都不会要的球员。

在正常模式下,OPTION选项在ML联赛进行时是不能进入的,赛季末转会时这个选项会自动解锁,届时可以调整游戏难度,在赛季开始前的44周再恢复为原有难度。在PES-SHOP中购买"航海日志"后,玩家就可以在正常状态下进入OPTION选项进行难度设置,在冬歇期也可以购入想要的球员。

在介绍转会方式之前,我们看看ML菜单。第一项为进入下一周赛程,第二个项中可以调整目前球队的主力阵容,并且可以决定球队的18人大名单,在更改后系统会予以自动保存。第三项为ML联赛数据,包括各大赛区的射手榜、助攻榜和本队的球员数据。进入第四项就可以进行转会操作。打开"交涉"界面,该选项会弹出一个附加菜单,分别为搜索、本队关注球员、本队球员名单和市场情报四个选项。

想找到心仪的球员就必须先学会使用搜索,SEARCH菜单中包括五种不同的搜索方式。第一个选项中可以查询到挂牌球员名单,通常这些球员的购买难度都很低,但能力一般。如果急于升级而需要强力球员的话不妨关注一下挂牌球员,豪门俱乐部会将一些过气球员挂牌出售,这是玩家在D2联赛获得大牌球员的唯一方式。例如第一个赛季维埃里铁定会被国米挂牌,AI俱乐部还会莫名其妙的将一些主力球员挂牌,甚至直接解约,有一次笔者居然看到罗马清洗掉卡萨诺,联想到现实中的他因为倨傲不逊的脾气而被德尔内里"踢"出了一线队,不禁暗自好笑。

类型搜索是一种实用搜索方式。依次可以搜索到站桩前锋、技术型前锋、射手、边锋、中场核心、后插上进攻、后腰、盯人后卫、后防统帅、边路助攻型、擅长头球、擅长补位、守门员、速度型和任意球射手。

第三个选项为"条件搜索",玩家可以设置球员姓名、国籍、身高、年龄、擅长脚、能力、特技、年薪和契约终止年限等限制条件来搜索球员。想购买免费球员,只需将在年龄中设置最小15、最大17的查询条件。排在"条件搜索"的下一个选项为俱乐部搜索,本作中的西甲、意甲和荷甲是完全实名登场的,这样就让"按俱乐部搜索"不再只是摆设,其他球会也都拥有自己的近似名,看一眼也能猜个八九不离十。最后为"全选手搜索",按照姓名字母顺序列出游戏中共计4367人的球员名单。

选中球员姓名后按方向键"右"能看到该球员的转会可能性(在五星以上难度中转会星没有显示),转会星越多表示该球员的转会的可能性越大。在赛季中搜索到的球员可将其放入球员关注名单(选择Add to the list),在转会市场开放后能方便的找到他们。"Add to the offer list"用来进入转会谈判,选中后会弹出目标球员现在的年薪、转会费用,玩家需要根据自己俱乐部的WEFA排名,对方球员的转会星来酌情加上一些费用。可以非常肯定的告诉大家,PES4中转会的成功与否与"贴钱"的多少并无直接关系。事实上除了转会星为0(即当前无法获得的球员)外,支付符合目标球员身价的转会费后都有成功的几率,这也是PES4转会系统的一个非常不专业的设定——转会的可能性没有逻辑性,只是在比谁的运气更好,添加转会费、己方WEFA排名等要素只是影响转会成功率的要素之一,这就意味着使用SL大法可以购买到任何存在转会可能性的球员,只是这种方法需要折磨玩家的耐心(例如D2球队在五星难度下购买雷克巴,成功率仅千分之一)。笔者曾经用坎贝尔贴10000PTS的方式换取特里,在失败后重新读取进度,用坎贝尔贴3000元的方式居然一次购得了特里。

"交换转会"需要玩家用本方球员换取目标球员,与前作一样,AI施行贪婪的"少补多不退"政策。进入衰退期的球员很难通过挂牌方式抛售掉,玩家可以用以旧换新的方式来处理掉他们。

出售球员需要在"交涉"选项中选择My Team,选中本方球员名单会弹出一个菜单,第一项为"解约",球员直接离开球员,玩家需要支付一笔赔偿金,第二项为挂牌,这样利到转会期别的俱乐部就会来购买他们。但在五星以上难度中,那些没有获得评分(即长时间不上场比赛)的球员是无法获得别家俱乐部青睐的,而年龄过大的球员也是转会市场上的"老大难"。■



文/我本尼摩

基本操作：

前进、加速	W	后退、减速	S
向左	A	向右	D
装弹	R	丢掉现持武器	Z
蹲下	C	左倾	Q
右倾	E	换锁定目标	Backspace
使用键	F	引擎功率	0~9
显示任务	Tab	使用医药包	H
使用修理包	J	换前一名队员	Page Up
雷达	M	换后一名队员	Page Down
小队指令	F1~F8		

□基本操作和普通FPS区别不大，由于游戏中还有驾驶坦克、飞行器等任务，所以在不同载具上的具体操作还会有一点区别。

第一关 基本步兵训练（Basic Infantry Training）
任务：本关主要是熟悉步兵单位的操作及队伍的命令。

首先移动到第一任务点（WP1），消灭出现的三个敌人后，赶到第二任务点（WP2）。用第二攻击模式（鼠标右键）摧毁眼前的坦克。来到第三个任务点（WP3），爬上旁边的塔楼，在最高处得到狙击枪（SUREKILL L2200），右键打开狙击镜，干掉赶来的三个敌人。然后对面的任务是摧毁大炮，杀死操纵大炮的那个家伙（在大炮底部并且颜色不同）即可。下楼，捡起一旁的医疗包。到下一个任务点，先捡起地上的突击霰弹枪（Genocide Delux）。一个队员最多可携带两把枪，按Z键扔掉先前带的一把。摧毁迎面而来的坦克，到达WP5。按F键操纵重机枪（外星MINI-GUN），消灭对面五个士兵，再按F键下来。此时出现两名我军，开始练习对队伍内的队员进行命令。按F1键让他们围绕你集中，按F2队伍分散。到达WP8后，必须使用Page Up/Page Down切换两次队员才能消灭四个在峡谷中的敌人。一直按住的话，队员会更加接近你或分散开。按F3是等待命令，F4是向所控制的队员集中，F5是停止/自动开火的切换键，F6改变队伍阵型，F7是从队员手中得到医疗包，F8是从队员手中得到弹药，后两个最好是在紧急情况下使用。最后到达WP12，发现被包围。敌人虽多，但很容易对付。训练关里，如中途一个任务失败，会自动从该任务重新开始。不过，从塔楼上摔下的话，就只能重新开始游戏了。

第二关 高级车辆训练（Advanced Vehicle Training）
任务：熟悉战斗机和坦克的操作。

一直跟着任务点走，出现三个目标（天空中的红圆圈）后，用火箭弹或大炮摧毁。然后，一外星战机出现，用跟踪火箭弹摧毁它。方法是先用右键锁定目标，再按左键发射。之后接到的任务，跟着任务点走，用机枪消灭沿路敌人步兵。注意，包括天空中的红圆圈。

接下来是战斗机驾驶，有两种模式，可用E键切换。一种用来加速，调换方向。另一种用来稳定机身，特别是当战机速度太快或错过目标时。战机转向最好是用A、D键实现，鼠标配合移动可加快转向速度，但易使机身变得不稳定。但像俯冲、上升还得借助鼠标才能更好完成。操纵战机连续飞过六个任务点后，开始战斗训练。用跟踪导弹先干掉外星战机，再用火箭弹摧毁地面的一移动坦克和三辆固定坦克后训练完成。进入车辆后，车会自动朝任务点行进，只需用机枪消灭沿路的敌人即可过关。

第三关 接触（Contacts）
任务：1、摧毁敌人的雷达；2、赶到敌人的雷达基地；3、寻找雷达控制室以获得情报。

四名队员于登陆艇内整装待发。任务开始，按F键用机枪摧毁敌人三个雷达。然后在登陆时，用机枪招待赶来的敌步兵。顺利登陆，用一个步兵领路。本关要反复用到狙击手，该步兵最好选择能一键切换狙击手的（用狙击手冲前也可以，因为他也有一把突击步枪，要是这样，最好让队员的弹药和医疗包都给他，才能保证足够安全）。没走几步，又有敌人拦路，还有一辆坦克。用第二攻击模式摧毁坦克，再用狙击手干掉峡谷两边操纵两门大炮的敌人（注意角度，角度不好可能瞄不中操纵大炮的家伙）。第一任务点附近的塔楼有个敌人，狙击手先把他干掉。基本上这一段路就安全了，四名队员从洞穿过，沿山路一直往上。如遇冷枪，先停下来用狙击手观察并消灭隐蔽之敌。最后来到一升降台上（按F键），消灭两边的机枪手（或先用狙击手瞄掉）。进入雷达控制室，消灭几个机器人。这时一名垂死的队员告诉你，数据在高塔里。弹药已不多，不过收到一条好消息：援军正在路上。

第四关 三塔楼（Three Towers）
任务：1、到坠毁的运输船寻找生还者；2、打开遥控门。

迅速切换狙击手，先除掉两边操纵大炮的敌人，到第一任务点。同时，我军支援部队却遭袭击，你得去寻找生还者。先用狙击手消灭前面山头和河对岸控制巨炮的敌人，还有两挺机枪。一直前进，到达WP4，别急着过去，先消灭周围的防御力量，之后敌人会出动一支援军，用突击步枪的第二攻击模式轻松消灭。干掉前方



塔楼处的狙击手，再爬上此处塔楼，消灭所有敌人，捡起狙击枪。虽然稳定性不很好，但威力不减，也是一枪一个。一路闯过去，到运输船坠毁处没发现生还者，不过补给品不少，全部笑纳，继续前进。最后的任务点指向塔楼，一直杀过去，如狙击枪子弹不够，就把它们留给那些操纵强力武器的敌人吧。最后，来到塔楼上，按F键打开门。

第五关 鹰巢（Eagles Nest）
任务：1、在寻找隐藏数据的路上保证工程师的安全；2、从塔楼最高处下载数据资料。

工程师在队伍中，可随时切换到他。四人从门口一起冲出去，消灭一队敌兵。从桥上冲过去，沿着斜坡往上到一扇巨大闸门前，进门后小心两边敌人偷袭。之后在树林里遭遇敌人大军，用大范围杀伤的武器再好没有（小心别让炮弹碰到树木，不然提前爆炸会伤到自己）。干掉前方塔楼上两个狙击手，爬上塔楼，补给品不少。之后在路上遇到敌人伏击，用范围伤害的武器消灭。打掉桥头敌人的防御力量，从此处开始就只能控制工程师了。过桥，小心对面和悬崖边的敌人，最后用升降台到塔楼最高处（楼梯不能爬到最高），进入控制室。

第六关 信号（Signal）
任务：1、驾驶飞船到地球表面；2、摧毁在LZ上空的外星战斗机；3、肃清桥头的防御力量。

先操纵战机向地球表面飞行，穿过大气层，遇到三架外星战机。选择跟踪导弹，距离到一定程度自动开始锁定目标（也可用右键），目标锁定后（右下方出现LK）马上按左键施放（战机速度很快，锁定时间不长）。安全登陆后操纵坦克，途中遇到敌人的两架战机，用跟踪导弹摧毁之。然后换成Mini Gun一路冲过去。之后还会再遭遇敌战机，对付的方法一样，注意电脑提示，一出现敌机就消灭它们。其它士兵可以完全不予理会，机枪足以对付。在一三岔路口处，发现我方一辆燃烧的坦克躺在路边，只得改道前进（别离它太近，不然你的坦克也会爆炸）。如坦克HP不到10，按J键修理（本关只能修理一次）。坦克在行进中，千万别碰到石块或出现失控（碰到巨石的HP损失可能比被敌人打的还多）。最后，遇到敌军自动防御系统，用加农炮摧毁它们。前面还有三辆坦克，同样用火力强大的加农炮灭掉，其它的交给机枪处理吧。

第七关 解放（Liberation）
任务：1、摧毁岛屿南面的地对空导弹炮台（SAM）；2、肃清所有外星势力，为这里区域的疏散做好保护；3、和抵抗军领导人碰面；4、保护运输船使其安全离开。

先驾驶坦克，任务布置完后就是激战。我方有空军支援，不必担心敌军战机。对面东西两边各立了一座地对空导弹炮台（SAM），距离很远，只能用导弹从远处摧毁。另外，对面桥头还有一门大炮，只能用导

弹才能对付。之后一直前进，来到一座桥前，正对桥头有座地对空导弹炮台，直接在桥对面用重炮瞄准了打。过桥后往右走，在悬崖边上有一炮台，由于中间障碍物太多，不想浪费炮弹的话，导弹打是最省力的。再走一段后，信息提示注意四周，发现在半山腰处有座炮台，在隐蔽的地方就将它摧毁吧。转过拐角，另两座炮台隐藏在树木后，用加农炮先将树轰倒即可瞄准。最后一座炮台可以通过两块岩石的夹缝将它摧毁。

坦克任务完成后，转到角色模式。你只有90秒！从运输船下来，换上火焰喷射器冲锋。将包围抵抗军的敌兵消灭，见到了抵抗军领导人。最后任务是护送运输船到安全地方，运输船被标以WP，大部份时间你得从小地图（按M键打开）中察看其位置。护送过程中，注意时刻保护在船周围，而非消灭敌人。运输船走很长一段后到达安全地带，你要做的就是消灭靠近船的敌机。要做到百发百中，方法还是先锁定后发射。有个诀窍：一般都是三架敌机同时出现，如对准靠得比较近的两架战机发射一颗导弹，有可能将两架同时击落。

第八关　铺路者（Paveway）

任务：1、找到基地入口；2、放下通往雷达基地的大桥；3、关闭雷达。

狙击手小心前行，消灭敌步兵小队和碉堡内的狙击手。注意隐藏，如被发现会从旁边基地中冲出一队步兵来。到达WP1，进入敌基地，这里可以使用Sn-mffbuddy MP这把枪，枪的狙击镜放大倍数不很好，但稳定性强，适于室内。敌人防守严密，想不受伤不太可能，好在有很多医疗包，别担心会挂在这。最后来到一升降台前，使用它之前尽量将能见到的敌兵干掉，这样你在升到最高处时所受的伤害也能减到最少。从基地大门出去向右（左边也会出现敌人），用狙击枪在远处就把几个自动防御打瘫痪。来到控制室，放下大桥，为下一关做准备。然后从刚才出口的左边小路直走，路上会遇到两个敌人的飞行单位，找块岩石先躲好，等它们飞过后就冲上去。摧毁两个自动防御后，进控制室关闭雷达。

第九关　小望远镜（Spyglass）

任务：1、护送工程师进入基地；2、到达主控制室；3、让三个数据存储点失效

本关完成任务时间限制为9分钟。运输船降落，四个人突破敌人的包围。从大桥那边冲去，中途别耽搁，HP要及时补。敌人比较集中时，用第二攻击模式。一直杀到主控制室门外，这时三名步兵停下来保护后方。此时开始控制工程师，打开大门后发现，敌人众多，用第二攻击模式。三个数据存储点分列三层，可从两边的通道到下一层。你的任务是使三个数据存储点失效，不必跟远处那些步兵多纠缠。

第十关　禁闭（Lockdown）

任务：1、在敌军通过前摧毁WP处的大桥；2、摧毁地对空导弹炮台；3、摧毁所有外星战机；4、回Darwin，跟着路线标识直到看见登陆隧道。

先选择炸弹（Plasma Bomb）炸掉大桥。迅速找到大桥，争取一个来回轰炸就把这任务完成。然后摧毁六个地对空导弹炮台，保证我军运输船安全。建议选择火箭弹，只要打中一枚就解决一个。最后是消灭所有外星战机，它们还是一如既往的多，但你不用担心运输船的安全，因为敌机都会优先攻击你。当飞机只剩很少HP时记得按J修理。之后任务点指向的我方运输船，确定消灭了所有敌机后，在运输船的后面保持距离别跟丢了，飞出大气层后任务完成。

第十一关　越狱（Breakout）

任务：1、在规定时间内清除所有外星坦克；2、消灭所有外星战机；3、带Earla到登陆地点；4、清除所有阻挡你的外星战机。

首先控制战机，地面坦克移动速度很慢，用导弹是最佳选择，瞄准时应算一点提前量。然后迎接击敌机，用跟踪导弹将它们尽数消灭。登陆后你驾驶一辆装甲车，移动线路是固定的，只需在路上消灭那些碍人的步兵即可（优先解决拿重武器的步兵，注意切换队员，AI枪法不错，可它不分主次）。最后车辆进入基地，下车后是一场激烈厮杀，你被敌人完全包围。随便控制一个步兵，先摧毁那些自动防御，用第二攻击模式对付挤在一起的敌人，只要不发生重大误伤，应该不会损失队员。然后进入飞艇，救出Earla。此时大门打开，一直杀出去，发现敌兵围着你的运输船，冲过去消灭它们。等队员们上了运输船后，外星战机又来找麻烦，只能用运输船的Mini Gun摧毁（等它们飞得较近时再开火，否则命中率太低）。

第十二关　雪鸟的陨落（Snowbird Down）

任务：1、保护主运输船；2、在去坠毁点的路上保护装甲运输车的安全；3、到达出现在你的HUD上的坠毁点。

开始，外星战机出来骚扰，用机枪击落它们。途中来到一个机场，在那三架战机起飞前就先对它们进行攻击。安全着陆后，驾驶装甲运输车。这一段路，对敌步兵不必太在意。关键得随时看自己和装甲车的HP。自己的HP少于50就该用医疗包，而仅有的一次对装甲车的维修，一定要放在最后关键时刻用。在敌人强大火力下，最后一段路只能徒步穿过。这一段路有时间限制，别再慢慢瞄着打了，只能选择冲锋，最后来到坠毁的飞机里，发现并无生还者，原来是入了敌人的圈套！

第十三关　重生（Phoenix）

任务：1、跟随帕克中尉（Lt. Parker）逃出外星监狱；2、关闭监狱的禁闭系统。

本节奏很快但难度不大。敌军虽人数众多，但不难对付。你被Parker中尉唤醒，跟着他一直往外冲。干掉几个小兵后，在一扇黄金门受阻。中尉叫你去关闭禁闭系统，他们做掩护。从中央的升降台的下去，找到禁闭系统将其关闭。然后再乘升降台上去和中尉等汇合。然后只要一路跟着中尉杀出去即可，途中还有几个医疗包可捡，也不必担心生命安全。

第十四关　暴风猎人（Storm chaser）

任务：1、跟着帕克中尉并且从外星监狱中逃出；2、打开监狱大门；3、跟着中尉到达紧急信号发射处；4、护送帕克中尉逃出危险区域；5、一直保护帕克中尉。

跟着中尉一直到大门前，他会给你做掩护，你的任务是打开监狱大门，这需要打开三个开关。第一个在帕克中尉附近，再沿着墙壁走，找到第二个开关。最后一个在圆形平台上，从刚才出来的地方上去，重新上平台。打开最后一个开关，从上面跳下来，把能捡的补给品都捡了。和中尉会合后，他先一步上车，你也按F键上车，一路上只管跟着中尉，跟丢了或撞墙任务即失败，车辆没HP时就修修。下车后，保护好中尉，途中会遇到几个拿着火焰喷射器和光子炮的敌人，干掉他们后捡起武器。中尉发完信号后，跟他乘车逃离。下车步行后，捡起一旁的补给品。最后时刻会出现大批敌军，用先前捡到的几个重武器可轻易消灭他们。

第十五关　抹去灰尘（Dust off）

任务：1、进入基地；2、切断飞行器监控系统；3、关闭地对空导弹装置；4、打开大门让帕克中尉进来；5、找到运输船并和帕克中尉逃到Darwin。

消灭周围的敌人后，中尉留下来防守后方，跟着WP1走，消灭地面的敌人后，塔楼上的可不用管，来到任务点后打开大门，进入基地。从另一侧的斜坡进入雷达控制室。从升降台上到开关雷达处，雷达关闭后15秒会再自动打开，所以你得先关掉雷达，然后在15



秒内摧毁开关。开关有几个，不必要15秒内全部摧毁，但一定得在雷达关闭的状态下才能摧毁它。完成该任务后，下到底层，从另一侧的斜坡进去。上到二层，最高平台上的敌人不用管，直接去关掉地对空导弹装置即可，一共有两个。关闭后再下去，将大门打开，让中尉进来。乘上飞船后，会有几架外星战斗机跟来，用机枪击落它们，到达Darwin。

第十六关　送货到家（Home Delivery）

任务：1、摧毁所有埋设的雷；2、摧毁所有外星运输机和战机。

先必须摧毁敌人在外太空埋设的雷，会有几架外星战机出来阻挠，不必管它们，自有你的队友去对付。只需把WP标出来的地雷一一摧毁即可。注意别离得太近，不然爆炸后很可能伤到自己。所有地雷摧毁后，道路安全了，进入地球表面后，又接到新任务：摧毁所有外星运输机和战机。敌机数量多但攻击力不高，况且有你的队友在，还有跟踪导弹，所有先不用去担心它们，倒是几个地对空导弹炮台很难对付，建议还是也别管了，专心把外星运输机全灭。HUD会标出每架运输机的具体位置，有些还没起飞的运输机，如角度不好，也不急着打，等它们起飞后，再用机枪猛击。消灭运输机后，就可以远离那些地对空导弹炮台，在远处用跟踪导弹将外星战机击落。

第十七关　捍卫（Safeguard）

任务：1、空中侦察并摧毁所有外星战斗机；2、摧毁所有外星坦克燃料站；3、摧毁所有外星坦克。

首先在运输机里控制机枪，敌人的防御和坦克实在太多，没法全数消灭。重点将地对空导弹炮台先摧毁，然后是地面坦克，能打多少算多少，其余的别管了，登陆后再解决。登陆后，我方有三辆坦克，两辆不由玩家控制，也可能会被摧毁。不必遵循WP的指示挨个去摧毁外星坦克燃料站，遇到就打，对付坦克也是如此。只有当前方没有目标时，才去下一个WP。对敌人战机不需太过在意，倒是敌坦克攻击力很高，如在坦克燃料站遇到很多防御力量，优先摧毁坦克。武器当然是导弹最好用，敌人的坦克大部分是不动的，停下来瞄准后再用导弹几乎百发百中。

第十八关　报应（Nemesis）

任务：1、摧毁外星的运输船；2、解放Darwin

先要摧毁两艘敌运输船，敌战机的数量多得可以奢侈的直接往你身上撞，所以不用去管它们，直接用导弹轰掉运输船（最好是和敌人的运输船在同高度下攻击，不但命中率高，也能看到前方战机，能及时躲避）。摧毁运输船后，却还有一艘在Darwin降落，不得不进行最后的Darwin保卫战。

开始便是混战，敌步兵从四面八方冲出，除了用第二攻击模式外，最好能保证自己是冲在最前面的。因为中期有很多医疗包可捡，而且还有3个预备的，根本不必担心的HP。反倒是Larla，尽量别让她受伤，后期对她的保护至关重要（Larla一死，任务自动失败）。消灭这里的敌人后，Larla先离开了，你在桥头留守，这里很容易就能守住。一会Larla说她碰到了麻烦，叫你迅速到4楼帮助她。跟着WP走，注意，每到达一个WP都有时间限制，所以根本没空去理会路上阻挠你的步兵。只有向4楼一直猛冲过去（进入楼梯口后往上走），途中有很多医疗包。来到4楼，发现Larla被包围，别犹豫，从平台上跳下去。先打那些拿霰弹枪的步兵（白色盔甲），先干掉他们才能确保Laula安全。之后一直跟着Laura，途中的敌人不用去管，保护好Laula就行。在升降台的附近会遇到一大队敌人，只能硬拼，别冲得太靠前，不然Laula也会一起冲过去的。消灭这帮敌人后，乘升降台到6楼。一直往前，来到电梯前，快速按F键上到最顶层。好了，最后的BOSS就是两个外星将军了，左右各一个。如果前面Laura保护得好，这时她还有不少HP，不至于会自动死亡。而你可以站在刚刚能看到那两个将军的地方对他们射击，他们两个虽然也能对你射击但是却打不到你（而且他们都站着不动的），只要你剩下的HP不会造成自动死亡，那么最后的胜利必定属于你！

末·日·之·战



虚幻竞技场2004 高手的四大军规

文/UT玩人

高手并非人人都能当，他们只占玩家中的3%-4%而已。不过，这位看官，我看你骨骼精奇，相貌不凡，一定是练“虚幻2004”的好材料，如果你买下这篇价值100元的《虚幻2004高手的四大军规》来进行练习的话，那么成为高手，拯救世界，就指日可待了！

第一条军规：保持冷静的头脑，做到人游分离的状态

当满天飞散着子弹、污水和加农炮弹时，可贵的冷静会大大的提高成功的机率。要知道，几乎所有优秀玩家都不把自己与游戏混在一起，他们把游戏当做一件力争胜利的事情来做，而不会把自己与游戏中的3D模型合为一体，只是把这个模型当工具来操纵。大多数普通玩家在他们的人物被杀死时，都不能避免那种患得患失的感觉，他们会觉得自己也被敌人杀死了。完全融合到游戏中并没有错，许多玩家并不想失去这种感觉，甚至喜欢享受被追逐的恐慌感。但是，渴望得分的未来高手们应该牢记，恐慌的情绪将会干扰你，让你无法清楚思考。对于高手来说，如果他们控制的人物死了，他们不会有什么激烈的情绪反应。按下开火键，回到游戏中，继续以一个有条不紊的、聪明的杀人机器的姿态出现。游戏时保证灵活、冷静的头脑，你就可以大获全胜。要想做一名高手，必须做到人游分离的状态，那样你才能将游戏打好。

第二条军规：吃透了游戏的每一部分，你才能打好游戏

吃透游戏首先就是了解地图。在开始一场多人游戏前，将AI控制的人数设置为零，了解每一张地图，找到盾牌带、健康药包、盔甲、以及杀伤力加倍的所在位置。再把AI控制的人数设置为1，重新开始游戏，使用你在战斗中学会的新技术来杀死他。另外还要记住，每件武器适合在哪些环境下使用。如果你站在一条狭窄的走廊中，敌人站在走廊的尽头，你是该用高射加农炮的一号火力还是二号火力？如果敌人距离你比较近，你又该使用哪一号火力呢？如果敌人的生命值与你差不多呢？如果你站在一片开阔的地区内，有两种武器可供你的选择：冲击波来福枪和火箭筒，你会选哪一种呢？总而言之，原则就是：明智的使用武器。如果你手上恰好有一件武器，也不要盯着这一种武器使用。

朝你的敌人的下一个落脚点开枪，而不是只盯着他现在的位置。敌人不会站在一个地方不动，而是不断变换着位置。即使你使用的是速度最快的武器，也要稍微预测一下敌人的下一步，才能发挥最大效力。如果你技术不错却老射不中敌人，那就该反省一下，在你按下开火键时，十字准线是否还是锁定在敌人身上。如果没有，那就停止射击，改在Instagib方式下对付那些符合你的技术水平的机器人，开火时只要朝他们的左边或右边开枪就可以了。利用这种练习，你会总结出一条重要的经验教训：开枪之前，要预测一下敌人的下一步。

第三条军规：如果手脚跟不上，再好的猎人也打不着猎物

无论你是个多么冷静聪明的玩家，如果缺乏手眼协作经验的话，在竞技场仍然会被扫地出局。玩家如何将指令与鼠标及键盘上的每一个按键联系起来，大大影响着他们的战斗效率。操控设置的方法有很多种，但是好的设置方法都有一条一成不变的规则，就是用鼠标来控制人员的自由视角。通过鼠标的移动来控制人们在水平方向上和垂直方向上的视点，鼠标的作用就象操纵杆一样。如果你不将鼠标设置成控制自由视角，你就可能就错失了成为一个高手的机会。新手在起初会觉得，用鼠标控制人物的视角非常不舒服，走路摇摇晃晃，子弹都射到地板或天花板上。慢慢的熟悉自由视角，你就会发现一切努力都是值得的。

你的左手应放在键盘上来控制左右平移（假设你用右手来控制鼠标）。结合着鼠标的自由视角来控制平移，是一个玩家所必须掌握的经典动作。其它重要的动作包括向前移动，向后移动，跳跃前进，选择最好的武器。所有的这些动作都应该由你手指下的五个按键或附近的按键来控制。

第四条军规：保护自己，比打倒敌人更重要

时刻注意生命值，如果你和敌人用火箭筒交火，要知道他射出的每一枚火箭炮都有可能重创你，所以除非你肯定你的下一枚火箭炮可以杀死敌人，否则赶快撤离战场，寻找健康药包。在所有的一对一战斗中，无论使用哪种武器，都得遵循这一条规则。如果你已经奄奄一息，敌人的还精力充沛的话，那就赶快逃命吧。如何才能分辨出敌人的生命值是否即将耗尽了呢？因为无法查看敌人的生命值，那就只能依靠直觉了。在他对付你之前，是否与其他人搏斗过？你击中他的频率是不是与他击中你的频率一样高？在你开始战斗之前是不是穿戴好了盔甲？如果你的敌人的身体四周环绕着五彩光环的话，是不是意味着他现在手上有一个盾牌带或是杀伤力加倍呢？根据上面一些推测，你就可以决定是否应该撤退。

如果你不得不撤退，最好的撤退方向就是垂直方向的移动。较之水平方向，玩家在垂直方向上更容易注意到后面是否有人追踪。如果你附近有电梯的话，乘上去。在敌人等候着它再次降下来的时候，你就有大量时间来逃走。如果你穿着反引力靴，那么就赶快往高处爬。如果你无法往上升，那就向下跳。从离你最近的悬崖边上跳下去，如果可以，在半空中做一个令人难以预测的动作。人类敌人不仅很难沿着垂直方向追踪你，而且从垂直方向上射击要击中你很困难——也有例外，你一直往前跑时，从等离子枪射出的光束或是从急射小机枪中射出的子弹群可能会从后面击中你。当后面的子弹击中你的时候，继续朝你所移动的方向前进，无异于自寻死路。 从最近的平台上跳下去，直到你补充了足够的健康药包和盔甲之后再返回。

沿着垂直方向逃跑的唯一一条例外的规则就是：不要伤害到你自己，不要因为跳得太远或从地图的边缘处掉下去丧命。与其这样，还不如给敌人一分呢。这一条规则也适用于各种武器——如果你的生命值很低，就不要使用爆炸性的武器。如果你的火箭筒走火，击中了自己，你就应该考虑退出战斗，赶快去寻找健康药包。当然，世上没有绝对的真理，比如说，如果你的敌人再得到一分，就可以赢得战斗了，如果你手头上还有一发炮弹，也许你就该象神风敢死队那样，与敌人同归于尽。

记住，做一个《虚幻2004高手》并不是一件难事，只要你按照上面的这四条军规做了，那么一切皆有可能。■



破坏性赛车
Flat Out

开始游戏后选择“创建资料”(Create Profile),在输入栏中输入下列代码即可获得相应功能(当正确代码输入完成会自动消失,此后可继续输入你需要的用户资料名并永久获得金钱、开放的赛车和赛道,或选择以前保存的用户资料临时获得开放的赛车和赛道):

GIVEALL	可直接选用所有车辆、级别和赛道
GIVECASH	获得 10 倍的初始金钱
RAGDOLL	取消所有激活的代码功能

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗



越野摩托
MTX: Mototrax

在游戏的“选项”(Options)菜单画面中,选择“秘技”(Cheats)选项,输入下列代码并回车获得相应功能:

2468G0A7	开放所有赛道及隐藏内容
23F7IC5	开放所有过场影像
JIH345	超级加速能力
BFB0020	超级跳跃高度
HIC	开放空中视角(数字小键盘回车切换)
BADG3	开放 Officer Dick 骑手及车辆
HA79000	开放 Nokia 的 trickbot 骑手及车辆
773H999	开放 Speed Demon 骑手及车辆
86657457	开放 Slipknot Maggot 骑手及车辆
50B3	开放 Sobe 装备
B77393	开放 Buter Finger 装备
12345	开放 Left Field 装备

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

士兵们:二战英雄
Soldiers: Heroes of World War II

有没有感觉到游戏中即便在最低难度下还是无法胜任以少战多的任务?或者在最高难度的激烈火爆中多少还是希望自己的坦克和士兵更“强壮”些?来试试修改大法吧:在游戏安装目录中找到 game.pak 这个文件(建议在修改前先备份这个文件,以便需要时拷贝回来恢复原始设定),将其改名为 game.zip,即可以任何 ZIP 解压缩程序(如 WinRAR 或 WinZIP)将其打开。

找到压缩包中 \set\registry\lod.reg 这个文件,连同目录解压缩出来,然后以任何纯文本编辑程序(如记事本程序 Notepad.exe)将其打开,其中内容为各难度下的敌人和玩家角色的属性设定值。只要将敌人的数字减少(最小为 0.0),玩家角色的数字增大(最大为 1.0 或 99),保存后连同目录结构加入到 game.zip 文件,再将其改名为 game.pak,启动游戏后即可获得相应的敌我能力设定。

以下设定范例将使玩家角色在 Easy 难度下几乎刀枪不入:

{easy}	难度
{enemy}	敌人设定部分
{health 0.0}	生命比值
{accuracy 0.0}	准确度
{thickness 0.0}	防护度
{burst 0.0}	杀伤力
{firing_timeout 0.1}	开火间隙
{player}	玩家角色设定部分
{health_increase 99}	生命恢复率
{burst 1.0}	杀伤力
{accuracy 99}	准确度
{thickness 99}	防护度
{health 99}	生命比值

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

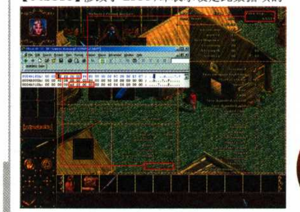
君主Ⅱ巨人之血
Konung 2: Blood of Titans

瑞典语中的“Konung”是“君主”(King)的意思,在这部奇幻 RPG 的续作中可以通过 16 进制代码编辑器(如 UltraEdit 或 HexEdit)修改存档文件获得特殊的功能。首先进入游戏并保存一个游戏进度。此后打开游戏安装目录中 KONUNG2.SA0 这样的存档文件:

在偏移址 04b314、04b315 和 04b316、04b317 这两组位置, 分别填写一个小于 FFFF 的 16 进制数,这样即可获得相应数量的经验值,用于游戏中的英雄属性的分配;

在偏移址 04b2f2、04b2f3 和 04b2f4、04b2f5 这两组位置, 分别填写一个小于 FFFF 的 16 进制数,这样即可获得相应数量的金钱。

由于电脑采用低位在前、高位在后数据记录方式,以经验值的数据位置为例,其对应的游戏中的数值为【04b317】【04b316】【04b315】【04b314】,例如我们只在【04b314】【04b315】修改了 EFFF,即表示设定此数据项的数值为【00】【00】【FF】【EF】,相当于十进制的 65519。从截图中我们也看到了相应的数值。修改完成后保存此文件,重新进入游戏载入相应的存档即可获得修改结果(注意此修改仅对主角角色有效)。



〖测试:有效 PAGAN 提供 B〗

幽灵:天使之怒
Shade: Wrath of Angels

在游戏中按【Ctrl】+【Alt】+【F3】进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能(输入正确则没有提示,输入无效指令时会有出错信息提示,再按此组合键退出控制台):

iamtrax	获得所有武器
iamzozo	所有弹药全满
iamfido	获得 50 个魔法点
iamjabba	魔法槽位最大
iamgod	玩家角色立即死亡
liliput	微缩敌人造型模式
globalmap	显示关卡数字

以下是功能未明的可用代码:

version	显示游戏版本?
iamartie	可装备魔法剑?
iamander	所有恶魔都能说话?
dcheat #	刀枪不入状态开关(#=1 开 /0 关)?

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗









〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过

〖测试:NA〗未经编辑部测试

WORLD OF WARCRAFT 魔兽世界

商贸技能初探

魔兽世界》中的商贸技能(Trade Skills),就是各种原料采集和成品加工的技能,这是《魔兽世界》游戏内容中非常重要的一环。商贸技能一向是网络游戏除战斗和交友之外最诱人的部分,而 WoW 的商贸技能系统吸收了很多流行的游戏设定并加以简化,另外还有些设定开创了这一领域的先河。

不论你诞生于哪个种族,亦或使用何种职业,隶属哪方阵营,在等级 5 以后,都不可避免的面临学习哪几项商贸技能的抉择,玩家可以运用不同的技能搭配来实现原料采集、装备制作、道具合成、食物烹饪等。而技能等级的高低,不同技能搭配适合与否,随着游戏的深入,又将直接影响到角色各方面属性的发挥。

魔兽世界商贸技能系统的特点

加工过程简单明了。如果你需要在这个虚拟世界中加工物品,你所需要做的事情是:

第一、收集原料;

第二、从你现有的可加工物品列表中选择一项,点击按钮即可。

不过有些加工技能会需要你去特定场合或拥有特定工具,例如铁匠加工必须在铁匠炉附近,厨师必须要靠近篝火,而剥皮的技能则需要你的口袋里有一把剥皮刀。

人性化。采集技能可能会失败,加工技能则会 100%成功。商贸技能的提升,只和你当前的技能和所要制作、采集的对象有关。而且,在 WoW 里制作物品永远不会失败,这对于在韩系网游中泡大的玩家来说几乎有些不可思议,但对玩家来说这的确是一种体贴,再也不用眼睁睁看着辛苦收集来的材料在瞬间灰飞烟灭。当然,这并非意味着你可以轻松制作任何你想要的东西——必要原料会越来越趋向于在高等级区域才能出现,而且后期一些比较有价值的制成品,必然需要一些极为稀有的材料,商贸技能的修炼难度实际上完全转嫁在材料的收集难度上了。



所有商贸技能简介

采集系技能:

草药学(Herbalism):从野外采摘各种天然药草。

采矿(Mining):挖掘矿石,并可以把矿石冶炼成金属。

剥皮(Skinning):从被杀死的野兽身上获取皮革加工所必须的各种皮。

加工系技能:

炼金术(Alchemy):使用采集到的天然药草加工成各种药水,可以用来恢复生命、魔法,或者暂时增加某些属性,还有一些特殊的,例如能让玩家在水下活动时不需要氧气的【水下呼吸】之类的药水。

锻造(Blacksmithing):打造各种武器、防具。

工程学(Engineering):制作一些小零件、炸弹、火枪、增加远程武器攻击性能的瞄准镜、协助玩家战斗的机器人等等。

制革(Leatherworking):利用兽皮制作各种皮甲、链甲,而且后期能制作的一些链甲可不比铁匠做的差。

裁缝(Tailoring):加工各种布料的产品,主要用户群是各种只能穿布衣的法师,而且制作加工的各种容量的包包也能为你带来丰厚的回报。

附魔(Enchanting):强化各种武器、防具,增加武器的攻击,为防具增加属性,练到后期比较吃香。而且经过附魔的武器表面有一层淡淡的光,十分酷。

辅助系技能:

钓鱼(Fishing):除了休闲娱乐的价值外,钓到的鱼可以吃,可以利用厨艺加工成熟食,而猎人还能用它喂养自己的宠物。对于钓鱼高手来说,他钓上来的东西不仅仅是鱼,还可能是一些稀有的装备。

烹饪(Cooking):食品加工。食品用于加速生命恢复,饮料用于加速魔法恢复,而且好的食物还可以使你的耐力和精力增加 15 分钟,一般说来一点耐力相当于增加 10 点 HP 上限。在游戏后期,玩家的 HP 都很高,在经历了严酷的战斗后,一般都需要吃吃喝喝来快速恢复,以便继续作战。

急救术(First Aid):对于不会加血的职业来说,急救术是除了喝药水以外唯一可以在战斗中为自己加血的方法,但是需要注意的是,急救术是一个持续过程,会在一段时间内持续为自己恢复 HP,如果此时受到攻击,就会取消。而且急救术 1 分钟只能用一次。

一个角色可拥有专家技能和第二技能,其中专家技能只能从上述采集技能和加工技能中选择两个,第二技能可以同时学习三种辅助技能。选定的两项专家技能也可以随时"遗忘",以便玩家改行转学其他专家技能。



主要商贸技能的选择及搭配

根据采集技能与加工技能的特点，通常有草药学+炼金术、草药学+附魔、裁缝+附魔、采矿+锻造、采矿+工程学、剥皮+制革、剥皮+裁缝。

举例来说，裁缝所需的大部分材料需要从整个 WoW 中的各种人形敌人那里夺取，而附魔所需的材料是拆解那些在游戏中获得的各种绿色、蓝色的装备。由于法术系职业惟一能用的护具就是裁缝所制的布制品，而附魔又与法术系职业紧密相关，因此大部分人也会把这两个技能一起修炼。但这并不是必然的，而且对那些希望能把自己的商贸技能练到 300 圆满的人来说，这两项商贸技能中附魔也是最烧钱的，因为那些绿色、蓝色装备并非总那么容易获得，而且在游戏升级过程中本来就需要大量金钱来学习各种战斗技能，看着能卖钱的东西被自己分解开来，心理满足的同时，口袋里总是空空如也，因此只建议那些朋友遍天下、能够获取足够材料的人练习。

WoW 中的裁缝、制革在后期都可以制造套装，和《暗黑破坏神》中的套装一样，当你同时装备了一整套这样的装备后，就可以产生附加的效果。

各种商贸技能之间，或多或少都有些关系。例如一个皮革匠，在技能达到 135，可以制作一件蓝色装备“硬皮手套”(Toughened Leather Gloves)时，原料中所需要的防御药水(Elixir of Defense)就需要从擅长炼金术的玩家那里购买。所以在游戏中，必须多多注意与其他玩家之间的互动。

商贸技能和各个职业的关系

总体说来，职业和商贸技能在游戏初期有一些关系，但并非十分明显，主要是由于在游戏初期，能够选择的装备比较少，因此建议大家选择一些可以制作装备的技能。到了游戏后期，大部分制作出来的装备远远比不上游戏中大 BOSS 掉落的东西，这时候可以选择忘记当前的商贸技能，另外修炼一个自己认为比较适合自身职业需要或好玩的技能。各种制作装备的商贸技能都属于过渡性的技能，主要用于升级过程中弥补装备的空缺，或者为了制作出终极的套装而努力。而且穿着写着【XXX 制作】的装备，也是一件很赏心悦目的事情。

到了游戏后期，最有用的商贸技能当属炼金术和工程学。这两项技能可以制作对于战斗非常有帮助的消耗品。例如炼金术可以制作使玩家 HP 上限在 2 小时内增加 1200 的药剂，或是在 1 小时内吸收 1950~3250 火系伤害的药剂。而工程学可以制造 265~675 火系伤害的炸弹，或者做个机器人帮你打击敌人，弥补一些没有宠物的职业在单人游戏时的战力，这真是很愉快的事情。

商贸技能的修炼

WoW 中用 4 中颜色来表明当前商贸技能的状态：

红色：代表无法收集，无法制作。

棕色：加工制作以棕色显示的物品，每次制作一定会使相应商贸技能上升一点。

黄色：黄色代表你要制作或采集的物品和你当前的商贸技能级别大致相当，此时每次制作出成品时都有很大的可能性提升 1 点的技能值。

绿色：制作该物品所需的技能远远低于你的现有水平，所以你也许需要重复多次才能获得 1 个技能点提升。

灰色：制作这种颜色的物品代表已经完全没有提升相关技能点的可能了。



每种商贸技能的学习一般都有不同的等级要求：

学徒级需要等级 5(最大熟练度 75)

技师级需要等级 10(最大熟练度 150)

专家级需要等级 20(最大熟练度 225)

大师级需要等级 35(最大熟练度 300)

大部分技能可以在相应的技能导师那里学习，但是烹饪、钓鱼和急救术的高级技能则需要完成一些任务才能提升。在进行商贸技能训练时，如果可能，尽量用所需材料较少，颜色黄色或者棕色的物品。在游戏初期，所有的商贸技能提升都非常快，但是到了 150 以后，所需的材料越加稀少，训练难度会急剧增加，希望大家有心理准备。

部分商贸技能趣谈

钓鱼：可能钓到各种装备、药剂及有趣的东西(珠宝啦)。只要有耐心和充足的时间就可让钓鱼的技能慢慢提升，因为钓鱼没有经验可拿(不会因你是大师级鱼就快速上钩)，所以往往注重练级的玩家会觉得这个过程对眼和手腕都是一个煎熬。在高等级区域钓鱼，往往可以钓到比较贵重的鱼：Raw Whitescale Salmon(1 银 60 铜)；Stonescale Eel(2 银 50 铜)；Lightning Eel&Raw Glossy Mightfish(3 银)；Winter Squid(3 银 50 铜)。若得到一些特定的食谱，还可把钓鱼和烹饪更好的结合起来，烹饪好的鱼不论是价格还是食用后所发生的效力(治疗效能)都会比原先好很多。

食物：通过吃食物，不仅可以补充生命和魔法值，而且经常还会对人物生命值上限和生命恢复速度有一定时间的加成效果。如爽口狮肉排就可以恢复 2013 点血 40 点魔力，另外还提供 20 分钟的生命值加成。此外烹饪还是一项很有趣的技能，因为你可以烧出各式古怪的菜肴：大熊肉排、蜘蛛冻蛋糕、生烤巨蛤、宽心海龟汤……不胜枚举。只要找到食谱，备好相应的原料，在熊熊篝火旁就可以做美味大餐了。而那些带加属性加成的饭菜，永远是玩家们乐于花钱购买的(有些光食谱就要 3 银，原料又不好找，自然奇货可居了)。

工程学：一门很有意思的学科，可以将金属、石头、布料、皮革以及许多看似不相关的东西充当零件进行组装，制成炸药、枪械、迫击炮、望远镜、子弹、机械龙、机械松鼠、哥布林心脏起搏器、火箭鞋、潜水面罩等很多匪夷所思的物品，感觉是不是非常 COOL?! 因为工程学分为侏儒和地精两个流派，而他们之间的关系又是势同水火，所以玩家只能二者择其一进行学习。与其它专业技能相比，使用工程技能制造一件物品经常会花费更多的心思，完成更多的步骤。该技能所制造出的那些物品，在 PvP 服务器中与敌对阵营的玩家单挑时会使你获得极大的“优势”(要宝阿)。例如使用侏儒缩小枪可以缩小敌人，使其防护值降低 200，当然，也有可能变大或缩小自己；而用迫击炮远程攻击时，有人多次在装弹时壮烈牺牲……所以这项技能是留给那些勇于挑战自我且具有坚韧不拔精神的角色所使用的。因为在后期，你需要皮匠为你供应高级皮革，需要高级炼金师帮忙做火箭燃料，火箭鞋和降落伞披风还需要裁缝做的东西，往往光为了找这些原料就弄得头昏脑胀。

裁缝：卖包是非常赚钱的，曾经有人在经济欠发达地区，2 个小时做了 12 个 10 格的包，居然以每个 50 银币的一口价在拍卖行出手，此外还有人尝试过在拿到了顶级的布衣卷轴后，遗忘掉一项不太重要的商贸技能，专心的做该卷轴任务，一天之内裁缝技能升到了 290 多点，成功作出顶级装备后自己穿上，然后废掉该技能再觅其他技能来挑战。■(文/家游 WoW 测试团)





图解剧情攻略(续)

文/吕中堂

胡铁花说自己跟踪的那人现在虎丘，于是三人动身前往。



一路追踪来到虎丘，巧遇南宫灵和两个覆面刺客，林寒青不明究竟，赶跑了两个覆面刺客，四人决定决定去探铁衣堡。



追踪到铁衣堡外，根据万里香的气味确定血连环就在铁衣堡内，但四人发现铁衣堡戒备森严，不宜硬闯，决定先回青城去想办法。



回到青城后，正好一个老人在城门内找人去解救他的女儿，他的女儿被一些蒙面人给劫持到虎丘了。在虎丘找到被劫持的女子。

此时，南宫灵发现丐帮的信后离开了队伍，被解救的女子自己返回了青城。此事却令楚留香怀疑是有人调虎离山，青城可能发生了什么事情。

采花大盗事件

回到青城发现此次采花大盗事件果然是调虎离山之计，于是在城内开始调查。回到青城后发现，有人冒用楚留香之名做了很多偷盗之事。在城内发现这些偷盗事件是在同一个时间发生的。从而发现这是一个针对楚留香的阴谋，同时根据得到的线索决定回虎丘去察看。



回到虎丘，遇到一个女子被龙狼惊吓而发疯，伙伴都被杀死，而南宫灵似乎是知道龙狼的，楚留香、胡铁花和林寒青也跟去察看。

龙狼

南宫灵称女子口中的狼人为龙狼，并追随而去，为了弄清事情原委，楚留香、胡铁花和林寒青也跟了过去，发现南宫灵被龙狼所伤。



龙狼伤人后逃走，楚留香决定单独去追查龙狼的下落，并让林寒青和胡铁花护送南宫灵回青城。

在追赶龙狼的途中，遭到天枫十四郎的阻挡。

战胜后，发现龙狼和天枫十四郎都逃向铁衣堡方



向，楚留香回到青城和众人会合。



在青城客栈，四人决定找到等几样东西然后再探铁衣堡，此时高亚男来到客栈，胡铁花匆忙逃避，南宫灵回丐帮，林寒青和楚留香决定找全几样东西后去探铁衣堡。

铁衣金汤

此时，楚留香和林寒青需要找到人皮面具、绣花鞋、女人发套、胭脂和橘子，这样楚留香就可以找到办法进入铁衣堡。

在虎丘找到那些强盗盗走的东西后，林寒青还回这些东西就可以得到橘子和绣花鞋。

在寻找这些物品的时候，可以发现一条奇怪的狗，跟随这条狗可以看到一个病人，输入内力救治了此人之后就可以得到胭脂。人皮面具需要回到留香居码头大船找蓉蓉要（在客房走廊左边的第一个房间）。



五样东西找齐后前往铁衣堡，在外边等到晚上进入。然后楚留香化妆为女性。



进入铁衣堡后，连续和几个铁衣卫战斗。



在门口遇到一只三头巨狗——黑龙，打败后进入内部。





进去后，在第三层遇到中间大门打不开，从右边上去遇到个胆小鬼，得知开关在左手边的控制室里，在控制室里打败一个人后（他身后有个再上一层的机关，要记得点击），在墙上有个机关，用楚的弹指神通打，中间的大门就开了。再上一层看到有一个人和四个石像，中间的大门也不能进。

此时要先从左右两边上去点击机关，在正面的墙上会出现三个用弹指神通才能点到的机关，然后回到左边的控制室推动石像。



打后四个石像要会点火才算成功，在正中间会出现一个升降梯，坐上后便可遭遇最终 BOSS 神思者。打败神思者后第三章告一个段落。



隐藏道具：降魔碎片

埋花居：冰晶碎片——晶莹剔透，散发着清冷圣洁的光芒，底座后面写有梵文字符，天 **+5**，凝 **+5**。由冰晶内暗藏的守护灵（狂拳斗士）保护着。

虎丘：魔岩碎片——黝黑厚重，散发着金属质感的光芒，底座后面写有梵文字符，魔 **+5**，震 **+5**。由魔岩内暗藏的守护灵（玄武兽）保护着。

剑池：龙鳞碎片——湛蓝绚丽，散发着威严高贵的光芒，底座后面写有梵文字符，天 **+5**，旋 **+5**。由龙鳞内暗藏的守护灵（邪龙舌）保护着。

飞云寺：舍利碎片——暗红神秘，散发着悠远深邃的光芒，底座后面写有梵文字符，魔 **–10**，天 **+5**，烈 **+5**。由舍利内暗藏的守护灵（僧人）保护着。

奇枫林：巨翼碎片——银白宽大，散发着轻盈柔软的光芒，底座后面写有梵文字符，天 **+5**，旋 **+10**。由巨翼内暗藏的守护灵（百禽）守护着。

收集齐全所有降魔碎片后，无果大师可以帮玩家合成一个降魔护符（魔 **–50**，天 **+20**，旋 **+10**，震 **+10**，凝 **+5**，烈 **+5**）。■



三转神射手解析

文/蓝斯特

RO中弓手擅长杀怪，PK稍弱一些。而现今在3转之后，由于许多地方的删改，弓箭手的王者之道却越来越明朗了。我们来分析以下几种配点方法，首先说纯Agi-Dex，这种就是所谓的Agi99/Dex99的极品猎人，但在三转后会额外提供100点人物能力属性点数，无形中又增强了他的实力。推荐把他全加到Luck上面，优点是杀低防的Boss容易拿MVP甚至巫师都抢不过，攻城战的时候2连攻击力强，而且射速快。加上舞娘诗人的射速提升、光环和铁匠的速度激发，射速理论上可以超过190，可以瞬间秒杀对方。技能方面弓箭手的所有技能练满，猎人的鹰技能练满，陷阱挑常用的练，神射手则主要使用猎杀瞄准和锐利射击。



其次是Agi-Dex(Luck)，这种类型是Agi99，起码要Dex80以上，然后加Luck，我把基础Dex80的看作是Agi-Luck型，优点是杀高防Boss有优势。攻城战的时候，射速只略微逊色于Agi-Dex型，Luck+幸运之颂歌可以保证鹰的出击率大大提高，以箭的威力和老鹰的综合攻击力占优势。

对于执著要练Agi-Luck的猎人，笔者也不反对，只对自己的2种推荐练法有保证，数据都是用计算器模拟过的。由于模拟的时候还未有100属性点和30%HP/SP的改动，因此未算在内。

装备：苹果头饰，1d紧身插蝗虫卡，望远镜，杰洛米防御手套x2

Dex99 Agi88 Luk35 Int12
HP/SP:4881/459
DEF:7+1
MDEF:0+12
属性:无
CRT/LUCKY:14/4
HIT/FLEE:257/204
ASPD:174(1.92)
每分钟爆击(CRT):16.12次
MATK:20~25
ATK:417~417
每分钟(SP)恢复速度(站立):9
鹰攻击:14%
优点:比较平均，没有什么明显优点
缺点:同样也是比较平均，属于均衡能力

Dex99 Agi92 Luk26 Int12
HP/SP:4881/459
DEF:7+1
MDEF:0+12
属性:无
CRT/LUCKY:11/4
HIT/FLEE:257/208
ASPD:175(2)
每分钟爆击(CRT):13.2次
MATK:20~25
ATK:416~416
每分钟(SP)恢复速度(站立):9
鹰攻击:11%
优点:偏重Agi因此攻速比较快
缺点:出鹰率比较少一点

Dex99 Agi95 Luk17 Int12
HP/SP:4881/459
DEF:7+1
MDEF:0+12
属性:无
CRT/LUCKY:8/3
HIT/FLEE:257/212
ASPD:176(2.08)
每分钟爆击(CRT):9.98次
MATK:20~25
ATK:414~414
每分钟(SP)恢复速度(站立):9
鹰攻击:8%
优点/缺点:同第2种



★猎人新特技分析

猎人新增加了一个技能:制作箭。或许某些人不屑一顾，可它是由于削弱的陷阱和老鹰的技能而"补偿"给猎人的，有一阵子属性剑、属性拳刃风靡市场的时候，猎人呢？依旧仅仅是用着火箭和银箭，对于其他属性的怪物还是可望而不可及，看着也羡慕了。现在好了，制作箭技能不光能够制作所有属性的弓箭，而且还可以制作有附加状态的箭矢，更甚者可以用上攻击力足足翻一番的华丽箭矢。现在来说，猎人的武器成了最丰富的，可以根据周围的环境情况，轻易更换箭矢，获得更高的效率。多变的箭矢，更加成为了猎人的深厚资本。

神射手新加的技能有4种，分别为猎杀瞄准、锐利射击、风之步和猎鹰突击。综合来看前两项比较实用。尽管在3转后，角色的HP/SP会增加30%，但相对于猎人来说，那点可怜的SP完全不能满足后两项高SP的需求。试想，风之步和猎鹰突击满级需要的SP分别为50/46。一个99神射手的SP普遍在600左右，也就是说一次大概占SP总量的10%。而风之步在受到其他技能而移动速度增加或者因物品而移动速度增加时，此效果会被忽略。在战斗中间受到这样的效果是风之步技能会消失，中了泥沼地时也会消失，这样容易被取消，花费比较多的SP是否值得就需要大家考虑了。

相比之下，锐利射击的SP消耗就比较小了，5级只需要16，仅比2连多4，但效果上有过之而无不及，攻击时以50%的几率，锁定一个目标给对象以必杀攻击率的伤害，并对之中的所有敌人给与伤害。杀伤力为350%，施放延迟为1.5秒，施放后延迟为0.5。

猎杀瞄准的作用是将自己所有的Status点数+5，使用时会提高命中率和伤害力，同时还有会增加必杀攻击率的效果。这个技能是可以叠加使用的，并能和心神凝聚重复使用。10级消耗的SP为40，维持时间为40秒，绝对是必需的技能。



★猎人的打宝

接着我们来说说打宝，对于猎人来说重点是Dex这个能力，因为Dex对于其他职业来说只需要补到大概25点左右，免得经常Miss就可以了，而对于猎人Dex关系到攻击力和攻速，而且Dex如果是10的倍数，对于攻击力是有加成的。试想一个Dex破100的猎人，光攻击力就100点（10x10）的加成，而且Dex关系到爆击的杀伤力，猎人靠Dex加成远比刺客靠Str加成爆击攻击力要多得多！

Agi的作用不细说了，现在Agi或许成了各个职业的必加点数，然后靠着高Dex和属性箭获得最大的伤害效率。但是，对于目前一些防御力很高的怪物，普通攻击或许只能获得很小的杀伤力，这点刺客老兄们应该非常清楚，于是考虑到了爆击。但是刺客是因全爆称霸，依靠拳刃的双重爆击几率，而猎人却是靠高爆击伤害取胜。由于爆击很少考虑武器的本身攻击，于是4青骨砍弓也成了AD弓必备的武器，一把+10的砍弓也不会有很多钱。近期物价狂跌，+8装备挂店已成为普遍现象，然后再加上2个犬妖夹子，不需要任何的Luk也可以有47点的爆击率，一个Dex只有60的弓手，用相克的弓箭可以爆上uj350多的，是一个高等级刺客的数据，更不用说高Dex的猎人了，爆击成了AD弓的看家宝，一下上500不再是难事了。

★猎人需要的卡片

AD弓好像双刀刺客一样，没有一仓库的属性弓撑台面，可不是那么好过日子的。下面就简单介绍一下关于武器的属性卡片，会对各位练级有很大的帮助。

○刺猬卡片：对昆虫系敌人伤害+20%

在吉芬城附近的地图可以找到刺猬虫，刺猬虫回避力较高，行动原则是咏唱类型，魔法类职业打怪时要谨慎。

○沙漠之狼卡片：对小型怪伤害+15%，ATK+5

作用基本跟海葵相似，但价格相差较远。由于人系也属于小型怪，因此对于那些没有钱买海葵卡的玩家来说也不失为一个好的选择。

○帝比特地龙卡片：对龙系敌人伤害+20%

在首都以北的山丘地图中出没，移动速度虽然不快，但是攻击力，生命值特别是回避率特别的高，爆击类职业相对会比较容易对付。

○海葵卡片：对人系敌人伤害+20%

几乎人人需要的卡片，一度成为畅销卡片，曾经价格一直在百万以上，但由于后来挂海的人多了卡出得比较富裕，价格与原来有很大浮动，但仍然是非常贵的一张卡片。

○米洛斯卡片：对大型怪伤害+15%，ATK+5

米洛斯出现在金字塔的地下2层，属于主动攻击的怪物，非常棘手，攻、防、魔防、生命都是一流的水平，最好能和巫师组队来一起对付。

○圣诞波利卡片：对暗属性敌人伤害+20%

圣诞节前后出现在地图各处的可爱怪物，除此以外的时间，只能在圣诞村的玩具工厂才能找到。它是很弱的怪物，即使是初心者都能够轻松对付。

○大嘴鸟蛋卡片：对无系敌人伤害+20%

练级时针对类型使用，对练级有很大的帮助。大嘴鸟蛋经常出现在首都以南的沙漠地区，是完全被动的敌人，不会攻击也不会反击，更不能够移动。

○邪骸士兵卡片：必杀攻击率+9





这张卡片就是大家平常所称的青古。邪骸士兵出没在斐扬迷宫2层，是主动攻击的不死系怪物，移动速度很快，但是攻、防、生命值相对较弱，远程类职业和回避高的职业都可以轻松对付。

★练级地点解密

首先说明初心者练级要考虑的因素：使用的武器为短剑，由于体形修正公式小100%、中75%、大50%，所以怪的选择越小越好。因为等级上的差异，所以应努力寻求同等HP的怪中Base Exp最高的，Hit与95% FLEE相宽松的。

○单练：

初心者阶段很简单，带把武器去杀波利、青蛙、树精，建议练级地点为法师城上面和右边的地图，离主城也近。如果想找杰洛米麻烦最好还是放弃吧。如此半个小时能转了，刷水的话时间差不多。

转职后回来了还是可以在这里杀，一直到30的样子依然很快。这一时期的武器基本没有什么要求，有火属性大马最好。30以后可以回避刺猬的时候，就可以去追逐它们，武器还是火大马。这里建议开始不要打大脚熊，因为短剑武器的致命伤就是打大体型不好用。顺便讲讲，RO中的动物系怪物多为地属性，用一把火大马完全可以应付，但也有例外，比如下面要提到的沙漠之狼。

梦洛克沙漠之狼地图那里，还有蝎子、重金属蝗虫和蚯蚓，前几个都是火属性的，就蚯蚓是地属性的。水克火自不用说，水对地也是100%伤害，零星的几个蚯蚓相对也不算什么问题。这里的怪物掉的东西还可以，基本可以开始赚钱了。什么双刃、毛皮、卡塔勒还能卖点钱，至少红水的钱是能够满足的。同时期到海底2其实也是可以的，在别人砍了怪一刀后你马上射，随后就等着经验狂飞吧！

在40~70个阶段，弓应该是最幸福的了。只要有点Dex，挂机的话中期属猎人最快。一身商店货，当然除了苹果头之外，经验绝对能赚很多。

○组队：

在等级进入70以后，组队应该是很好的选择，接下来介绍比较好的组队地点。

古城，骑士团1F，建议职业：巫师（暗壁/水球术1~3/剑鱼夹子/红蛙盾），牧师（纯Int霸邪），Agi/Vit骑士。左上方小广场有一块水，巫师站在水上等骑士引怪来，等怪快到的时候放暗壁。骑士引怪以后绕着巫师走，以免被怪秒杀。怪多的话千万可别在巫师旁等水球，一定要不停的绕，直到全部的怪都刚好被水球K掉。里面的怪以uj和飞行魔书为多，水球2~3可以秒杀。巫师先放暗壁，再放水球。要一次全秒需要关掉效果（effect），巫师随时帮牧师挂一个暗壁，牧师则随时帮队友补血，猎人则可以放2连，或者放冲锋保护巫师。只要团队配合默契，个人技术都比较好，升超快赚超多！

工会战中的猎人

对于横冲直撞的猎人，我只能佩服他的勇气。对于躲在牧师后面，跑出暴风雪范围的猎人，我会同意他的机智。对于能用静止陷阱配合机器人沿途拖延对手行军时间，用耗魔陷阱成功抽调对手SP的猎人，我赞美他的智慧，这才是猎人。诚然，猎人具有仅次于流氓刺客武僧的闪避率，不过如果不考虑自己低HP的劣势而冲上去死磕的话，建议你改行，有许多单挑王子的职业等着你呢！通常状态下的猎人死磕不过流氓，死磕不过刺客，死磕不过十字军，就连一个敏骑恐怕都打不过。

那猎人应该怎么玩呢？除了门口放夹子，躲在牧师后面偷袭以外，落单了应该怎么处理呢？首先看一下地形和对手的救援情况，看一下他的头饰大概就能知道他的类型，记住城堡的机器人位置，用高攻击力和长射程和他进行周旋。如果万一追上来的是十字军或者骑士，放个夹子走人吧！绝对不会在短时间内分出胜负的。要是Int的审判十字，不逃死的肯定是你。若是刺客、铁匠、流氓或者武僧，可以边打边退，往有机器人的地方引。不过千万要注意流氓，流氓是可以钻地并在地下移动的，如果稍不小心被他近身，那将会是咔咔咔……3刀背刺你直接就坐飞机了。

★总结

韩国RO的制作者曾经透露说最喜欢的职业是猎人，这大概是为什么从弓箭手到猎人一直很强的原因。在三转技能中，真正比较好用的恐怕也就是猎人了。借用一句高级玩家的话：Attention plz, you are Hunter not Amazon.（请记住你是猎人不是亚马逊战士）不要用近战来显示自己的等级和闪躲，在行里人来看这是根本不了解猎人真谛的体现。猎人要比巫师更加睿智，要比流氓更加狡猾，比铁匠更加凶悍……当然，不能有牧师那仁慈的心肠。猎人要抓住一切胜利机会，洞察每一个潜在的威胁，处于优势不轻敌，处于劣势不放弃，耐心和敌人周旋，相信距离代表一切！■





航海世纪 剧情任务全集

文/龙河

出于篇幅考虑，本文中涉及到的任务流程只是寻找各NPC的顺序，NPC的详细位置请见附表……至于情节，HAHA，就不再拿来骗稿费了，大家完成任务后慢慢欣赏《大事记》吧！另外，因游戏已经收费，新剧情任务也在添加中，若有遗漏，请各位船长老爷见谅！



贝鲁特篇

■为战士取药疗伤
任务要求：航海、海战、口才任意技能15级
简单流程：苏赫拉布→阿里戈→苏赫拉布
任务奖励：50000银币或者5000银币、100声望

■寻找心上人（爱上陌生人系列任务之一）
任务要求：航海、海战、口才任意技能11级
简单流程：贝拉→莎拉→阿里→迈尔鲁夫→克卢尼→吐尔逊
任务奖励：10000银币、250声望

■愿有情人终成眷属（爱上陌生人系列任务之三）
任务要求：完成"政治婚姻"、"暴政"和"寻求奇珍"
简单流程：鲁斯塔姆→伊明→贝拉→吐尔逊→爱德华→阿里→鲁斯塔姆→吐尔逊
任务奖励：25000银币、600声望、"帝国皇室侍卫长"称号

■阿布都尔严重不满（政教之争系列任务之一）
任务要求：完成"爱上陌生人"
简单流程：阿布都尔→吐尔逊
任务奖励：无



亚历山大篇

■金字塔的秘密：探索死亡之书
任务要求：完成"与英国结盟"、"波尔多的葡萄"
简单流程：艾勒里→冈查列兹→艾勒里→格兰特→两天后→格兰特→格雷米→冈查列兹→格雷米
任务奖励：500声望

■强征的水手
任务要求：航海、海战、口才任意技能15级
简单流程：那吉布→马龙达→拉美希斯→那吉布
任务奖励：2500银币、60声望

■最伟大的航海家（伟大的足迹系列任务之五）
任务要求：完成"家族的证明"
简单流程：哈桑→侯赛因→阿里→侯赛因→海莉
任务奖励：30000银币、800声望、"伟大的航海家"称号

■寻求奇珍
任务要求：口才30级，完成"与英国结盟"、"调解家族世仇"
简单流程：阿特士→马泰乌佐→冈查列兹→爱德华→阿特士
任务奖励：30000银币、400声望、船长男服



伊斯坦堡篇

■孰是孰非（政教之争系列任务之二）
任务要求：完成"阿布都尔严重不满"两天后
简单流程：吐尔逊→贝拉→伊明→吐尔逊
任务奖励：3000银币、100声望

■暴政（加强对所属国的税收系列任务之一）
任务要求：航海、海战、口才任意技能21级
简单流程：阿里→鲁斯塔姆→哈桑→曼丁→爱欧里亚→阿里
任务奖励：20000银币、500声望

■以暴制暴（加强对所属国的税收系列任务之二）
任务要求：完成"暴政"、"克里特岛的传说"
简单流程：阿里→侯赛因→拉美西斯→马龙达→哈桑→阿里
任务奖励：16000银币、120声望

■选择（对威尼斯的野望系列任务之一）
任务要求：完成"以暴制暴"、"寻求奇珍"
简单流程：阿里→马泰乌佐→阿里
任务奖励：帮助威尼斯：1000银币、30声望、商人联盟友好度+10；帮助奥斯曼帝国：无奖励

■筹集军费（对威尼斯的野望系列任务之三）
任务要求：完成任务"选择"3天后，且完成"开辟新航路：达迦马心愿"
简单流程：阿里→沃勒尔→两天后→沃勒尔→阿里
任务奖励：10000银币、350声望、剑鱼撞角、"帝国皇家骑士"称号

■爱上陌生人之二政治婚姻
任务要求：完成"寻找心上人"
简单流程：阿里→德雷克→两天后→德雷克→阿里
任务奖励：5000银币、150声望、"帝国铁血卫士"称号



雅典篇

■帕斯卡的委托（伽里略的科学研究系列任务之二）
任务要求：完成任务"送望远镜"
简单流程：帕斯卡→伽里略
任务奖励：4000银币、80声望

■加洛林的故事
任务要求：航海、海战、口才任意技能5级
简单流程：亚历山大→加洛林→亚迪斯→亚尔塔→阿里戈→加洛林
任务奖励：5000银币、125声望、希腊王国友好度+8、《俄底普斯王》

■克里特岛的传说：英雄证明
任务要求：完成"金字塔的秘密：探索死亡之书"
简单流程：格兰特→马哈茂德→萨米尔→侯赛因→迈尔鲁夫→萨米尔→迈尔鲁夫→克里特岛先知→格雷米→克里特岛先知
任务奖励：500声望、勇者之心

■珍贵的艺术品
任务条件：航海、海战、口才任意技能10级
简单流程：爱欧里亚→罗伯特→菲斯塔→击败阿卜拉杜，获得"上乘白兰地"（撒索斯岛）→菲斯塔→爱欧里亚
任务奖励：8000银币、200声望、希腊王国友好度+5、巴台农圣杯

■无辜的蒙特依（猖獗的海盗系列任务之一）
任务要求：航海、海战、口才任意技能13级
简单流程：厄休拉→加洛林→亚迪斯→厄休拉→击沉两艘红帆杰克海盗帮或红帆约翰海盗帮（克里特战场）→厄休拉
任务奖励：10000银币、200声望

■市长的烦恼（猖獗的海盗系列任务之二）
任务要求：完成任务"无辜的蒙特依"
简单流程：厄休拉→阿尔克→击沉一艘红帆巴尔旗舰（克里特战场）→阿尔克
任务奖励：13000银币、250声望、"雅典海上守护者"称号



热那亚篇

■来自巴塞罗那的神秘少女（伟大的足迹系列任务之一）
任务要求：航海10级、海战11级
简单流程：海莉→菲斯塔→罗伯特→海莉→杀死十只豺狼（热那亚郊外）→海莉
任务奖励：海莉的新月项链、7800银币、150声望

■真假日志（伟大的足迹系列任务之二）
任务要求：完成任务"来自巴塞罗那的神秘少女"、"伽里略研究"
简单流程：泰拉诺主教→曼丁→菲斯塔→曼丁→辛巴拉→消灭两艘以上黑旗威廉海盗帮或黑旗伊曼海盗帮→海莉→辛巴拉
任务奖励：7500银币、320声望、奥斯曼帝国友好度+10

■海盗的珍藏（伟大的足迹系列任务之三）
任务要求：完成任务"真假日志"
简单流程：海莉→打食人族勇者，取得"哥伦布宝箱"（马略卡岛内陆）→海莉
任务奖励：10000银币、500声望

■猖獗的海盗（玛梯尼家族的忧虑系列任务之二）
任务要求：完成任务"玛梯尼家族的忧虑：兄弟的死"、"珍贵的艺术品"、"爱上陌生人"
简单流程：易别伦→爱欧里亚→德雷克→易别伦
任务奖励：10000银币

■宗教的审判（伽里略的科学研究系列任务之三）
任务要求：完成任务"帕斯卡的委托"
简单流程：泰拉诺主教→伽里略
任务奖励：4000银币、100声望



威尼斯篇

■相爱者的信（无奈的相爱系列任务之一）
任务要求：航海、海战、口才任意技能5级
简单流程：马索→吉西帕斯→马泰乌佐→吉西帕斯→马索→一天后→吉西帕斯→马索
任务奖励：5000银币、80声望

■参加尼古拉家的舞会（无奈的相爱系列任务之二）
任务要求：完成任务"相爱者的信"、"弯刀海盗"、"探听英国修道院消息"
简单流程：马索
任务奖励：25000银币、200声望

■不幸的伤者（无奈的相爱系列任务之三）

任务要求：完成任务“参加尼古拉家的舞会”
简单流程：马索→阿里戈→马索
任务奖励：8000 银币、100 声望

■大结局（无奈的相爱系列任务之四）

任务要求：完成任务“不幸的伤者”
简单流程：马索→莎士比亚→两天后→莎士比亚→亚尔贝托
任务奖励：50000 银币、400 声望、“阿佛洛狄忒之使”称号

■调解家族世仇

任务要求：航海、海战、口才任意技能 10 级，商人联盟友好度 20，完成系列任务“无奈的相爱”
简单流程：马泰乌佐→马索→吉西帕斯→马泰乌佐
任务奖励：1000 银币、30 声望、商人联盟友好度 +10

■送交望远镜（伽里略的科学研究系列任务之一）

任务要求：航海、海战、口才任意技能 10 级，商人联盟友好度 30，希腊王国友好度 20
简单流程：伽里略→帕斯卡
任务奖励：5000 银币、80 声望

■搬请援军（对威尼斯的野望系列任务之二）

任务要求：完成任务“对威尼斯的野望：选择”三天后，且完成任务“珍贵的艺术品”
简单流程：马泰乌佐→菲斯塔→买 20 个象牙（拉斯帕玛斯）→菲斯塔→马泰乌佐
任务奖励：15000 银币、250 声望、剑鱼撞角、“威尼斯和平特使”称号



里斯本篇

■兄弟的死（玛梯尼家族的忧虑系列任务之一）

任务要求：无
简单流程：洛博→易别伦→两天后→易别伦→洛博
任务奖励：1500 银币

■暗访（来访的商人系列任务之一）

任务要求：航海、海战、口才任意技能 25 级
简单流程：洛博→安东尼奥→吉约斯波→菲斯塔→安东尼奥
任务奖励：10000 银币、80 声望

■达迦马的心愿（开辟新航路系列任务之一）

任务要求：完成任务“给战士取药”，航海 25 级
简单流程：达迦马→沃勒尔→阿里戈→沃勒尔→达迦马→十二天后→达迦马
任务奖励：精准后膛弹枪

■女王的宠臣（与英国结盟系列任务之一）

任务要求：航海、海战、口才任意技能 31 级
简单流程：安东尼奥→怀特→琼→爱德华→阿达托→爱德华→安东尼奥
任务奖励：50000 银币、300 声望、葡萄牙王国友好度 +5、“葡萄牙外交使节”称号

■反复的女王

与英国结盟之二（与英国结盟系列任务之一）
任务要求：完成任务“女王的宠臣”、系列任务“无奈的相爱”
简单流程：安东尼奥→爱德华→安东尼奥
任务奖励：150000 银币、300、葡萄牙王国友好度 +10、“葡萄牙和平大使”称号

■反击西班牙

任务要求：海战 31 级，完成系列任务“与英国结盟”
简单流程：安东尼奥→韦尔特纳→击沉三艘金眼海盗船（公海）→韦尔特纳→安东尼奥
任务奖励：40000 银币、200 声望、葡萄牙王国友好度 +10



波尔多篇

■我真的不是巫女（猎巫行动的扩展系列任务之一）

任务要求：完成任务“调查劣质酒真相”后一天
简单流程：莱蒙→莫里斯→莱蒙→卡斯特尔→一天后→卡斯特尔→赛莱斯→玛丽
任务奖励：500 银币

■诬告的代价（猎巫行动的扩展系列任务之二）

任务要求：完成任务“我真的不是巫女”
简单流程：卡斯特尔→莱蒙→卡斯特尔
任务奖励：1000 银币、200 声望、“民事大法官”称号

■调查劣质酒真相（劣质葡萄酒之因系列任务之一）

任务要求：无
简单流程：勒戈夫→阿贝尔→马朗戈→莫里斯→莱蒙→莫里斯→一天后→莫里斯→勒戈夫
任务奖励：1000 银币、50 声望

■高价收购葡萄（劣质葡萄酒之因系列任务之二）

任务要求：完成任务“调查劣质酒真相”，且未接任务“阿贝尔的报复”
简单流程：勒戈夫→塞莱斯→勒戈夫
任务奖励：1450 银币、50 声望、“商场复仇者”称号

■阿贝尔的报复（劣质葡萄酒之因系列任务之二）

任务要求：完成任务“调查劣质酒真相”，且未接任务“高价收购葡萄”
简单流程：阿贝尔→爱德华→阿贝尔
任务奖励：700 银币、20 声望

■某少女的憧憬（波尔多的葡萄系列任务之一）

任务要求：完成系列任务“猎巫行动的扩展”
简单流程：格里厄→勒戈夫→阿贝尔→马朗戈→卡斯特尔→列斯戈→一天后→列斯戈→格里厄
任务奖励：1000 银币

■小人的伎俩（波尔多的葡萄系列任务之二）

任务要求：完成任务“某少女的憧憬”四天以后
简单流程：列斯戈→玛丽→亨力→里昂→莱蒙→玛丽
任务奖励：3000 银币、50 声望

■撒旦所造之物（波尔多的葡萄系列任务之三）

任务要求：完成任务“小人的伎俩”四天之后，且完成系列任务“伽里略研究”、“伟大的足迹”、“开辟新航路”
简单流程：列斯戈→玛丽→伽里略→帕斯卡→泰拉诺主教→格雷米
任务奖励：30000 银币



斯德哥尔摩篇

■弯刀海盗

任务要求：海战 21 级
简单流程：古达尔→特罗斯→与 3 个以上玩家组队，杀死 1 个北欧海盗首领和 30 个北欧海盗→古达尔→一天后→古达尔
任务奖励：10000 银币、500 声望、露西亚装



奥斯陆篇

■探听英国修道院消息

任务要求：口才 25 级，而且航海 25 级或者海战 20 级
简单流程：阿赫多→史密斯→阿赫多→三天后→阿赫多→罗斯曼→格里高
任务奖励：5000 银币、250 声望、蜡烛花冠



达喀尔篇

■命运的改变

任务要求：航海 35 级，完成任务“达迦马心愿”、“珍贵的艺术品”、“来访的商人：暗访”
简单流程：布卡奥→达迦马→菲斯塔→达迦马→布卡奥
任务奖励：2000 银币、800 声望、“达喀尔平民庇护神”称号



克里特岛篇

■家族的证明（伟大的足迹系列任务之四）

任务要求：完成“伟大的足迹：海盗的珍藏”、“克里特岛的传说：英雄证明”
简单流程：克里特先知→海莉
任务奖励：2000 银币、100 声望

剧情任务 NPC 位置列表

A	阿里戈	的黎波里市内城门右侧绿地边
	阿里	伊斯坦堡市内左上角裁缝斜对面
	爱德华	伦敦市内最上方宫殿前女王左侧
	阿布都尔	贝鲁特市内左上角的街上
	艾勒里	亚历山大市内城门左侧
	阿特士	亚历山大市内商会负责人对面街道上
	爱欧利亚	雅典市内最上方宫殿台阶前
	阿尔克	雅典市内最左角
	安东尼奥	里斯本市内酒馆对面
	阿达托	塞维利亚酒馆
	阿贝尔	波尔多港市内官员对面
	阿赫多	奥斯陆市内交易所附近
B	贝拉	贝鲁特市内酒馆门前
	布卡奥	达喀尔港码头补给附近
C		
D	德雷克	伦敦市内公会右侧
	达迦马	里斯本码头
E	厄休拉	雅典市内教堂门前
F	菲斯塔	热那亚市内交易所与商会负责人之间
G	冈查列兹	塞维利亚市内裁缝对面
	格兰特	雅典郊外入口左前方的小山坡上
	格雷米	阿尔及尔市内最右角
	格里厄	波尔多港市区入口处
	古达尔	斯德哥尔摩市内城门右侧的通路上
	格里高	奥斯陆码头战盟和探盟负责人附近
H	哈桑	亚历山大酒馆
	侯塞因	亚历山大市内方形广场左边的宫殿前
	怀特	伦敦市内仓库附近
	亨力	波尔多酒馆
	海莉	热那亚市内右边街道
I		
J	伽里略	威尼斯市内炼金术士边上
	加洛林	雅典郊外半圆形大剧场内
	吉西帕斯	威尼斯市内教堂对面的小广场上
K	克卢尼	伊斯坦堡市内最下方右侧
	先知	克里特岛
	卡斯特尔	波尔多港市内小广场右上角
L	鲁斯塔姆	贝鲁特市最右边仓库与清真寺前街道
	拉美希斯	亚历山大酒馆
	罗伯特	热那亚市内最右角
	洛博	里斯本码头最上方的小道里
	莱蒙	波尔多港码头通往市内的道路上
	勒戈夫	波尔多港市内仓库左边街道上
	列斯戈	波尔多港码头通往市内的道路上
	里昂	波尔多酒馆
	罗斯曼	奥斯陆码头下方的横路上
M	迈尔鲁夫	伊斯坦堡市内最下方左侧银行边
	马龙达	亚历山大码头通往郊外的入口附近
	马泰乌佐	威尼斯市内教堂上方
	曼丁	的黎波里市内左下角大院内
	马哈茂德	亚历山大市内工会负责人对面
	马索	威尼斯市内教堂对面的小广场上
	莫里斯	波尔多港码头台阶上
	玛丽	波尔多港市区入口处
	马朗戈	波尔多港市区入口处
N	那吉布	亚历山大郊外出入口处
O		
P	帕斯卡	雅典市内最左角宫殿台阶上
Q	琼	伦敦市内最上方宫殿前女王右侧
R		
S	苏赫拉布	贝鲁特内最上方工会负责人左边短街
	莎拉	伊斯坦堡市内中心位置
	萨米尔	亚历山大市内右上角的民宅门前
	莎士比亚	伦敦市内城门左侧通道尽头的住宅
	赛莱斯	波尔多港室内小广场中部
	史密斯	伦敦市内左上角的住宅前
T	吐尔逊	伊斯坦堡市内左上角裁缝斜对面宫殿
	泰拉诺主教	热那亚市内教堂门前
U		
V		
W	沃勒尔	汉堡市内下方教堂前大路一侧
	韦尔特纳	汉堡市内武器店与道具店之间通路上
X	辛巴拉	的黎波里市内城门左侧民宅前
Y	伊明	贝鲁特酒馆内
	亚历山大	雅典郊外最右边山顶神庙废墟里
	亚迪斯	雅典码头沙滩前的小块绿地边
	亚尔培	雅典市内教堂与交易所中间的小道上
	易别伦	热那亚市内最右角
	亚尔贝托	威尼斯码头交易所边
Z		



传奇3G 挑战王者BOSS攻略

文/蝴蝶 OWEN

在《传奇3G》中BOSS的装备掉落机率将被大大的提高，在充分调动玩家猎杀BOSS的积极性的同时也重新点燃BOSS战区域的PK导火索。而属性大幅度变化的BOSS不再扮演冲突中的鱼腩角色，玩家间PK暂时获胜的一方也很难在短时间里击倒BOSS。很明显，面对所有元素均达到强4甚至强5的BOSS，法师系和道士系中处于劣势的自然和灵魂流又重新引起玩家的重视。



准备篇

首先来说防御装，由于BOSS都拥有非常恐怖的攻击力，所以玩家一定要针对BOSS的攻击属性装备相应的强元素装，如果有条件强元素最好都能达到5，这样玩家受到的伤害将会大大的减少。

在攻击装备上，由于现在的BOSS根本就没有弱元素属性，所以攻击元素只能在练级领域有所作为。因此，参与猎杀BOSS的玩家应该在基本属性（自然，灵魂，攻击）上下功夫。这点，从《传奇3G》公测至今，3职业的中高级武器大都选择基本属性附加的现象就可见一斑。

药品方面，携带一定的大红、特红以及强效太阳水是必须的，如果你想更有效率的打BOSS就不要吝啬这一点小钱，如果被BOSS打死回城，即使你用最快的速度赶回来，你也将发现BOSS至少回了上千的血。



组队篇

一个完整的队伍应该是三种职业缺一不可，而当对付某个实力较强BOSS的时还要有更多的人加入到这个队伍中，攻击强大的BOSS没有两个攻击手是不可能对它造成太多伤害的。而起到辅助作用的道士也至少要有两个，如果仅有一个道士，不小心被BOSS打死了，就没有人可以使用回生术以及施毒术，那么猎杀BOSS的行动基本就失败了。

因为BOSS所有的属性都是强元素，所以道士几乎代替法师成为了打BOSS的主力，你也许会说难道道士就用毒来打BOSS？没错，法师要想对付实力比较弱的沃玛教主，至少也要有60点以上的自然。一个法师的等级要达到45级才能比较轻松的实现这个目标，否则就需要有高级的装备才能将自己的自然加到60以上，而要对付其他魔防更高的怪还需要80甚至90以上的自然，恐怕要一个等级50以上全身稀世装备的法师才能达到这个要求。

在队伍中武士的作用一般就是开路，清小怪，还有帮助队友带补给品。攻击的任务主要由法师和道士完成，不过在对付某些特殊的BOSS比如说触龙神的时候，武士就成了队伍中主要的攻击手。

还有某些特别强大的BOSS也需要武士作为主要攻击手，因为这样的BOSS过于强大，法师和道士脆弱的生命值根本不足以和它抗衡，这时候就要武士负责攻击怪物，道士则在后方给武士使用各种辅助魔法。当面对的BOSS只能用变态来形容的时候，就说明这种怪几乎没有战胜的方法，但是如果你有足够的恒心和毅力，就让道士用施毒术把BOSS的生命一点一滴的耗光，虽然耗费的时间将是非常惊人的，但是我相信一个这么强大的BOSS带给玩家的好处也一定不会少。很有可能你从此就成了服务器中装备最好的玩家。



技巧篇

如果地图不是太小，玩家最好能在不惊动BOSS的情况下把周围的小怪清光，BOSS的移动速度往往都是很快的，惊动了它以后要想一心一意的把小怪都清光是很困难的。当然有的BOSS老巢过于狭小，比如说超级黑野猪，它的老巢石阁5层是一个非常狭小的房间，玩家只要一进入洞中必然会惊动它。但是这个BOSS的攻击力并不强，最好由开盾的法师或者魔法防御力高的武士先进入洞中将他引开。如果碰上攻击力强的BOSS进门的第一个人只能是武士。

将BOSS周围的小怪清光后就可以开始攻击BOSS了，针对不同的BOSS，不同的地形玩家所使用的战术会有所不同，比如说震天魔神，沃玛教主等BOSS可以对其使用卡位法。如果碰到了超级黑野猪，因为所处的地形不方便玩家卡位，对其也就不能使用卡位法，而触龙神、祖玛教主这样的BOSS是因为本身的属性不能使用卡位。玩家在准备去找某个BOSS的麻烦的时候要先装备上相应的强元素装备，同时还要有一个完整的打BOSS计划。

值得一提的是，游戏中范围攻击魔法在攻击BOSS时的威力被大幅度的缩减，你会郁闷的发现，用单体魔法给BOSS的平均伤害往往会达到20以上，而使用同元素的群伤魔法却只能达到2、3点的损伤效果。



实战篇

震天魔神：在真天宫的尽头有座高台，震天魔神一般都出现在此，玩家正好可以利用这个高台卡位。具体方法是，寻找震天魔神的任务一般交给高魔防的武士，道士法师首先将高台左端的小怪清光，武士将震天魔神向高台引来（如果队伍中没有武









士也可以用开盾的魔法师代替）。当震天魔神即将走上台阶的时候，道士在台阶左端马上使用施毒术，这样震天魔神就会将注意力转移到道士的身上。这样引怪者就可以全身而退，道士卡好位以后法师就可以开始攻击了。如果失败就将BOSS引走，再引回来一次。

沃玛教主：在沃玛教主的老巢里，也有一个高台，法师和道士可以利用这个高台将沃玛教主卡住，法师在高台上攻击沃玛教主，道士在法师后方负责加防御攻击以及加血，每隔一段时间还要下一次毒。

如果队伍中有高等级的战士，装备上强属性装以后可以和沃玛教主顶着打，法师负责副攻，道士同样负责辅助。

超级黑野猪：超级黑野猪所处的地图非常狭小，玩家即使跑到尽头再跑下来也很难和超级黑野猪拉开距离，而且整个地形很难有效的卡位。所以最好的方法得有两名武士，两个武士站在对角对BOSS使用刺杀，法师道士在清完小怪以后再来帮助武士。

触龙神：由于只有武士才能伤害触龙神，在打触龙神的队伍里，三种职业缺一不可。战士负责攻击触龙神，道士给战士加防御攻击，法师虽然不能对触龙神造成什么伤害，但是可以用冰月震天减慢触龙神的攻击速度，不过实际效果几乎为0，所以法师实际任务只有清理小怪以及抢装备：）

祖玛教主：对付祖玛教主队伍中的人数不宜超过5人，如果人数多了祖玛教主会不断的使用火墙和地狱火，这样对玩家非常不利。由于法师道士的血量太少所以不好作为攻击祖玛教主的主力，而祖玛教主无论是移动还是攻击速度都快得离谱，所以主要攻击手还是由战士担当，道士负责辅助任务。

潘夜牛魔王：首先清完地图中的小怪，潘夜神殿和沃玛神殿一样有高台存在，所以法师武士把BOSS引到高台卡好了以后再开始攻击，道士平时在后方负责给法师加攻防，到了该下毒的时候再跑到前方对潘夜牛魔王下毒。

赤月恶魔：赤月恶魔一般出现在赤月山谷的最上方，在那里有两块较大的安全区，法师负责将视野中的小怪清光，道士则给赤月恶魔下毒。法师作为主要攻击手道士要加强对他的照顾，如果法师失血过多有可能喝不上蓝，道士一定要不断的使用治愈术给法师加血。

骷髅教主：由于骷髅洞的范围较大，所以玩家进入骷髅洞以后要分头寻找骷髅教主，找到以后招呼大家汇合。人到齐以后由装备强火元素的战士顶在前方打，法师则在后方攻击骷髅教主，骷髅教主每过一段时间会放出一群小骷髅，这时候法师要马上改用冰咆哮，这样可以清小怪还可以减慢它们的移动速度。

霸王教主：在打霸王教主，各职业一定要喝上对应各职业的神水以及体力神水，道士还是老样子，负责下毒。战士当蓄好三连招以后再冲上去使用，法师则使用冰系的魔法以降低教主的攻击速度。教主虽然强大也抵挡不住这样的攻击，很快就回倒地身亡。■





3G各大BOSS实力及暴率排行榜：

NO1 偌玛教主

《传奇3》的属性：未开放

3G中的属性：20000血，火攻击，强冰、雷、火、神圣、幻影5，强风、暗黑4

BOSS所爆物品及几率：霸王头像40%、雕刻项链碎片80%、一切可知的高级装备5%

NO2 震天魔神

《传奇3》的属性：11250血，暗黑攻击，强暗黑、风、冰5，弱火、电、神圣4

3G中的属性：7500血，暗黑攻击，强冰、风、暗黑、幻影5，强火、电、神圣4

BOSS所爆物品及几率：祝福油40%、武器强化油40、44级衣服15%、天神法杖5%、铁轮5%、破山剑5%、屠龙1.5%、嗜魂法杖2.5%、逍遥扇2.5%、霹雷4%

NO3 霸王教主

《传奇3》的属性：12000血，电攻击，强风、暗黑、幻影5，强冰4，弱火2，弱神圣3，弱电5

3G中的属性：电攻击，强冰、风、雷、神圣、幻影5，强火、暗黑4

BOSS所爆物品及几率：石榴戒指15%、青摇戒指15%、莲凡戒指15%、魔令项链18%、铁系项链12%、追魂项链12%、追风项链15%、破山剑12%、龙纹剑12%、天神法杖12%、霹雷10%、屠龙2%、铁轮8%、嗜魂法杖8%、逍遥扇8%、44级衣服30%

NO4 潘夜牛魔王

《传奇3》的属性：7000血，风攻击，强雷、暗黑4，弱冰、神圣4

3G中的属性：风攻击，强火、电、暗黑5，强风4，强冰、幻影3，强神圣2

BOSS所爆物品及几率：祝福油40%、武器强化油40%、无机棍20%、乾坤一气10%、虎面头盔15%、武圣之戒12%、紫金环12%、七彩金环12%、天机戒指12%、五行神镜12%、毁灭项链10%、流星项链10%、气血项链10%

NO5 祖玛教主

《传奇3》的属性：7000血，火攻击，强风、雷、神圣5，弱冰1，弱幻影2，弱暗黑4，弱火5

3G中的属性：火攻击强电、风、神圣5，强冰4，强火、幻影3，强暗黑2

BOSS所爆物品及几率：祝福油40%、武器强化油40%、祖玛头像60%、气血项链7%、五行神镜7%、毁灭项链5%、流星项链5%、乾坤一气5%、战神头盔9%、麻痹戒指1%、复活戒指1%、护身戒指1%、防御戒指1%、火焰戒指1%、传送戒指0.5%、武圣之戒5%、紫金环5%七彩金环5%天机戒指3%

NO6 赤月恶魔

《传奇3》的属性：9750血，物理攻击，强火、暗黑4，弱电、神圣4

3G中的属性：物理攻击，强火、冰、神圣5强风、暗黑3，强幻影2

BOSS所爆物品及几率： 祝福油40%、 武器强化油40%、44级衣服20%、 黑皮手套25%、行者帽15%、黑铁头盔15%、英雄手套8%、铁炼腕8%、毁灭手镯10%、如来手镯10%、火玉手镯12%

NO7 触龙神

《传奇3》中的属性：6750血，暗黑攻击，无防御元素

3G中的属性：暗黑攻击，强火、冰、电、风、神圣5，强幻影3，强暗黑2

BOSS所爆物品及几率：祝福油40%、武器强化油40%、武神之靴8%、心魔戒指8%、六棱戒指8%、七彩金环8%、润神戒指10%、雷神戒指10%、帝王戒指10%、虚空道环10%、虎面头盔8%、战神头盔8%、仙云靴8%、武圣之戒8%、无影靴8%

NO8 骷髅教主

《传奇3》中的属性：7500血，火攻击，无防御元素

3G中的属性：火攻击，强冰、神圣、暗黑5，强电4，强风3，强火、幻影2

BOSS所爆物品及几率：银蛇35%、魔杖35%、命运之刃35%、绝地靴12%、月光靴12%、仙云靴12%、无影靴12%、武神之靴10%、六棱戒指10%、心魔戒指10%、虚空道环10%、虎面头盔8%、战神头盔12%

NO9 袄玛教主

《传奇3》的属性：6750血，电攻击，无防御元素

3G中的属性：4500血，电攻击，强火、幻影5，强冰4，强风、暗黑3，强电、神圣2

BOSS所爆物品及几率：祝福油40%、武器强化油40%、袄玛号角20%、狂风戒指15%、狂风项链15%、记忆头盔15%、记忆项链10%、记忆手镯5%、记忆戒指5%

NO10 超级黑野猪

《传奇3》的属性：未开放

3G中的属性：6000血，幻影攻击，强冰、风5，强电、神圣、暗黑4，强火、幻影2

BOSS所爆物品及几率：30W金币80%、祝福油50%、武器强化油45%、强效体力疾风神水特45%、44级衣服20%



玛古饲养守则

文/游侠骑士团·冰力恰恰

梦幻之星在线》的玛古（MAG）是这款游戏一大特色系统，想养出令其他玩家流口水的MAG么？那就跟我来，一起学习MAG的饲养守则吧。

认识MAG

MAG是《梦幻之星》为大家提供的宠物，它会伴随玩家的诞生而诞生，并且在未来的日子里永远陪伴你。普通MAG目前的形态一共有36种，特殊MAG的形态共有30种。

MAG的作用很大，MAG的成长可以提高玩家的基础能力值，你还可以利用MAG的学习技能施展"光子爆发"。MAG每4分钟需要喂1次，1次可以喂养3个药物，你可以根据自己的目标来确定不同的饲养药物。需要注意的是，只有装备中的MAG才能发挥作用，放在道具栏里可是没有用的哦。

MAG最高为200级，其间会出现多次进化。MAG的能力值属性分别为：DEF（防御）、POW（力量）、DEX（敏捷=1/2命中）和MIND（精神），每升1级就会有相应的能力值加1。防御对MAG的影响最小，而且在游戏后期面对怪物时，大多会被怪物的攻击所瓦解，所以建议HU（战士）以力量为主，RA（枪手）以敏捷为主，FO（法师）以精神为主。

由于能力值是按饲养的药物来增加的，所以各有不同。要想养成有独特能力的MAG，需要你的细心培养。

药物饲料

MAG从诞生到200级这段时间内会进行数次进化，其间各种食物对其所增加的能力值会有不同影响。所以在各阶段喂养时，一定要考虑到MAG的成长重心和你的资金状况。不过别担心，虽然加的能力值各不一样，但都有一个共同特点：每种食物所增加的能力数值的重心不会变。

比如HP药初期是以力量为主，同时增加防御和敏捷，但不会对精神造成任何影响。也就是说，HP药是克制精神增加的。到了后期，HP药几乎只能增加力量，甚至会减少精神。MAG的数次进化都将影响食物到底会加多少、减多少能力数值这个问题。只要把初期和末期的加减做比较，大家就会很容易知道什么药是加什么或减什么能力了。



需要注意的是，魂之粉、月之粉和星之粉所增加的能力数值有些混乱，而且在价格上相对较贵，可以不用考虑将其做为主食。

成长之路

○5~9级

玩家从一开始就应该考虑以下几个问题：我应该怎么养MAG？这个MAG的作用是什么？是养普通MAG还是特殊MAG？



这几个问题确定后，在今后的培养过程中就应该贯彻这个目标。10级的MAG会影响到50级前的形态，并且已经决定了未来的极端MAG和特殊MAG。

○10~49级

这个阶段直接影响到MAG的未来，一般情况下，此阶段的MAG会变身两次，而且食物影响的数值也十分苛刻，变化很大，有些让人摸不着头脑。

10级MAG到49级MAG，食物是重点，50级开始又会面临第2次食物的问题。可以说，这个阶段是在给MAG塑造最后形态的关键时段（特殊MAG除外）。

○50~99级

在这一阶段中，MAG的各项数值已经基本固定，形态也已基本固定。

此时MAG对食物会比较挑剔，根据食物对能力的影响而改变形态。转换形态是为了让MAG更快的成长，也是为了成就MAG的最终形态。

○100~200级

这是最后一道门槛，它将决定MAG的特殊形态是否成功。

特殊MAG与能力和ID颜色的关系比较大，万事难全，很多朋友到99级时，就会将MAG交给适合的ID颜色职业去冲100级，这是最好的方法。

特殊饲养

○极端MAG

高力量：先用小HP养到10级，然后用小HP一直养到50级，最后用小HP和魂之粉饲养，能达到197级。

高精神：先用小TP一直养到50级，然后喂月之粉和小TP，能达到185级。

○仓库养法

这个方法有些费周折，将MAG喂药后存入仓库，然后退出游戏，然后再登录游戏从仓库取出MAG再养。因为MAG饲养数值是以2点为单位，这个方法使MAG的奇数点会降低成偶数点，比如初级MAG吃小HP成长是5、40、5、0，利用仓库会变成4、40、4、0（防御、力量、敏捷、精神）。

尽管这种方法可以让力量达到188，精神达到



187，但十分消耗时间。

○MK3细胞

这种MAG的特点就是可以在5级的时候就进化成特殊MAG，可惜无技能。

全吃HP药，力量可达到195；全吃TP药，精神可达到195；全吃解痉剂或解毒剂，敏捷可达到195；要想防御达到200的话，需要用魂之粉、解痉剂和小TP药相互搭配吃，建议先用魂之粉和解痉剂配合吃，防御每升一级再吃3—4个小TP药，用小TP药来减少其它能力的数值。

《梦幻之星》里的MAG系统十分庞大，整个MAG的形态一共有66种。看了这篇饲养守则，你也赶快动手饲养一只自己中意的MAG吧。■



RF ONLINE 人类弓系职业上手指南

这是一个如此广阔的天地，而我是如此平凡，我如同一只蚂蚁终日在这个世界中忙碌，如此卑微，如此渺小。但我所做的一切都是为了我的族人——Bellato，一个自由而伟大的名字，它就是我的种族。我们没有帝国军人钢铁机甲军团，也没有精灵族恐怖的巨大召唤兽部队，但我们拥有着对自由无限的向往和对BELLATO无限的荣耀感。我要成为人类最伟大的弓手，为了这个目标，我正在努力……

小试牛刀

Bellato族出生地是一个座落在山脚边、被溪谷所环绕的城市。城内设施齐全，按M键可以打开地图，坐标横为字母竖为数字，在D5有传送点和杂货店，D4有工具店，E6是重生点，E5是初级防具武器店（1-10级装备）、药水店、技能店，D7是初级武防、药水、机甲店。

进入游戏后你会发现自己站在重生点，先了解一下操作吧。按I键打开装备物品栏，包内有系统送的新手弓一把、地图和回程卷轴一张，以及400根箭。包的容量是有限的，一个包可以放20种物品，同种物品可以堆叠。有钱后你可以去杂货店购买包，一个人最多可以带5个包。

W键是切换跑步和行走，Z键是切换自动攻击，C键是人物属性窗口，S键是物理攻击技能表，F是法系技能表，A切换攻击状态，空格键是攻击键，X是自动拣取物品，K键是俯视模式，用来观察远处和看风景。

窗口左上是人物状态，分别为HP（红色）、MP（蓝色）、耐力（黄色）以及经验和等级，当你选择一个怪物的时候人物状态右边会出现怪物的信息，比如怪物的名字和杀掉它的经验（一排黄色的小格子表示），经验越高说明它越难对付。右上角为怪物雷达，黄色为怪物，绿色为玩家，白色为NPC，红色为PK状态中的玩家（特殊区域中）。

下方一排从左到右依次是：攻击状态、行动状态、自动攻击开关、物品栏、技能属性栏、系统、药水快捷栏（对应F1-F4，把药水从包中拖入）、技能快捷栏（对应F5-F12，从技能栏中拖入）。整个窗口布局简洁合理，可视范围很大。

循序渐进

1-7级难度不大，主要是在城市外（E8-G10）打一种可爱的小动物，长得很像幼龙。用初期自动配置好的攻击技能双重箭（F5）基本可以一下解决，弓系初期只有这一种攻击技能，辅助技能不需要用，初期作用不大，而且非常耗MP。没有做好准备之前最好不要过桥，桥那边的怪物厉害得多。

这个阶段主要是存钱买武器，在升级过程中应该能打到不少防具和武器，防具可以装备上，如果有好点的近战武器可以换上练练力量，10级的装备需要3点力量。怪物不会掉钱，所以只能靠拣它掉的东西换钱。回城卖掉所有不要的东西，买把7级的弓，再补充一些箭（注意，系统送的箭是400一筒，NPC卖的只有100一筒）。

8-10级是个过渡等级，过桥后就在桥头附近打，这里的怪物主要有3种，其中2种长得和基地门口的怪差不多，另外一种是背上长着2根管子的绿色怪物。总体来说难度不是很大，但10级需要换全套装备，所以这里要勤打多赚钱。合理利用自己的技能，MP一够就使用技能，这样可以提高练级速度和技能成长速度。

到了10级就可以回城进行一次全面的换装了，一定要买齐全套10级的装备。10级的武器为弩，弩配备的是弩箭，注意千万不要买错了。之后再去补充点红药和黄药，收拾停当后继续出发。

提升级别

11-15级开始有点难度了，可以去H8-G10附近的山谷或M7、K11这两个洞口外练级，这里的怪物主要是野兽类怪物，它们会主动攻击，所以需要格外小心。其中一种等级比较高，安全起见，可以绕开厉害的怪物而攻击其它的，毕竟初期资金不充足，硬打的话会很费药。

如果对自己的能力有信心的话，可以试着去攻击高经验怪，把自动攻击关掉，打游击，注意把握好节奏，跑一小段路按空格进行一次攻击，然后再跑开。可以把视角调整成俯视，增加可视范围，以保证移动方向的安全性，一不小心跑进怪物堆可就糟糕了。

这期间要注意更换装备，从出生城的传送点（选第一个地点）到Q11附近的补给基地，这里有中级的武器和装备出售。钱不够的时候可以回去打打低级怪。13级可以换防具，这个时候的防具开始分职业了，不同的职业有不同的属性，所以一开始力量练到3够穿10级防具就够了，更高级的防具需要看本职业的优势属性。

16-20级不太适合再单兵作战，你可以去补给基地找玩家组队在附近练，也可以在洞口附近继续练，虽然大多数怪已经没经验了，但换装备后清怪的速度会有大幅提升，可以安全地存上一小笔钱。

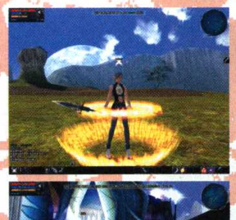
达到20-30级后，这里的怪物已经不能满足你了。这时候你可以考虑去更远的地方探险，或是通过传送点（选第2个地点）到公共大陆矿区，那里是连接往其它地区的通道。拿好武器，招集伙伴一起前进吧。

勇往直前

从30级的光芒闪过的那一瞬间，就意味着你已经不再是一个新手。这时的你将肩负更重的责任。

记住一个人的力量是渺小的，你需要尽快寻找到合适的组织。弓手理想的组队方式是弓手海配辅助系法师，当大队全部加上辅助系技能的弓手出现时，无论帝国军的机械部队还是精灵族的法师团都要退让三分。一定要记得，实战的时候所有弓手必须散开以降低面杀伤技能的伤害。队长最好由法师担任，负责指挥和回复角色。

弓手的优势在于射程，一定要充分利用，配合默契的队友可以利用星际中的"龙骑士舞"来玩弄战士系职业。面对法师系职业就更简单了，只要队长指挥得好，集中火力逐个点杀对手即可。■









中文版新手指南

文/游侠创作室·浪子韩柏

洛奇》的最大特色在于为玩家营造了一个以体现美好生活为主题的梦幻般的童话世界。游戏的背景设定在与我们生活的真实世界相近的年代,偏僻的小山村、宁静的小镇是游戏人物的主要居住地,宛如一处风景秀丽、和谐安宁的世外桃源。当你在游戏初始的村庄奔跑的时候,可以抬头望见远处的雪山峰峦,低头凝视小溪中逆流摇尾的鱼儿,相信每一位玩家都会被游戏所营造的回归大自然的亲切怀抱的氛围所感染。

让我们带着对恬静生活的美好向往,投身到这个虚拟的童话世界中,去演绎属于我们自己的清新、畅快的游戏篇章。

人生起点

《洛奇》的人物创建有年龄和时间的设定,玩家可以在10岁到17岁这八个年龄中任选一个,随着时间的流逝,人物会慢慢长大。在《洛奇》的世界里,一年有7个月,每月40天。每过一年,玩家就会长大1岁,人物也会长高,不过放心,到18岁就定型了。

随着年龄的增长,人物的属性值也会跟着增加,这种变化一直到持续



洛奇中的光源效果做得十分好　　洛奇的绚丽世界



17岁的浪子韩柏创建完成

到25岁。选择10岁开始游戏的话,你的初始能力会很弱,许多怪物不能打;但等成长到17岁后,你的能力会比一个以17岁开始游戏的玩家高出一大截。所以,不同年龄段的选择有利有弊,主要看你个人的取舍。

选好人物进入游戏后,首先是和美丽的NPC娜儿对话,之后你就可以进入迪尔科内尔村了。你要先和村长邓肯对话,获得新手任务,然后去一一完成。结束新人任务后,你将对村里的情况有一个基本的了解。卡通的人物造型、大横条大人物头像的NPC对话模式,你会发现《洛奇》实在很像一款日式单机游戏的网络版本。

学习和饮食

游戏开始时角色会随身携带一本旅行手册,手册可以帮助我们了解游戏的各种基本情况。旅行手册分基础、中级、高级和备忘录四项,会自动记录玩家得到的关键词。如果NPC甲告诉你"某某技能"要去问NPC乙,你到NPC乙处后,就要询问"某某技能"这个关键词。与NPC交谈时,手册会自动打开,这时玩家可以选择"私人交谈"、"附近的消息"、"关于技能"、"关于兼职"、"学习和修炼"等相关指令。



可以听到别人的弹琴声哦　　学了这么多技能,其中的问号是暴击

一般来说,NPC会给你书籍学习,双击书籍开始阅读。书本前面的星星代表可以学习,只要用心阅读就能学会书中隐藏的技能,之后多加练习即可掌握。阅读也有成功率,多试几次就能成功习得,有些书阅读后还可以增加智力属性。

《洛奇》中还存在着体力值与饱食度的设定,战斗、工作等活动都会消耗体力。体力可慢慢恢复,而体力的上限值与人物的饱食度有关。随着时间的经过,玩家肚子会饿,饱食度减少(最低为50%),体力上限也随之减少。只有吃东西才能增加饱食度,以恢复体力上限。

女性玩家要注意别吃胖了,因为游戏中的饮食将关系到你的身材和体型。吃不同的食物会有不同的效果,比如多吃肉或面包会发胖,但体力和力量提高的机率就会增加,多吃水果能减肥,力量增加不多,但敏捷会提高不少。所以在《洛奇》中,对于食物的选择也可以体现玩家的喜好,相信各位MM肯定会以水果为主食吧,哈哈!

修行在个人

《洛奇》技能繁多,大致可分为战斗技能、魔法技能、生产技能、生活技能和音乐技能。技能的习得方式很多,可以在学校通过上课习得基本的战斗技能和魔法技能,或者从NPC的交谈中习得,也可在书店买到技能书,或者从新手任务、技能相关道具甚至通过自身的体验习得。

当你看见可以"GET"某项技能时,就代表你可以学习它;选择"GET"后,你就有拥有了这项技能。需要注意的是,习得技能后只是进入练习阶段,完成练习后才可以使用AP(技能点数)进行升级。从F级一直到A级,再到9级直至最高的1级,不同技能在升级时需要不同的AP点数,相同技能越往上升所需的AP越多。

技能升级还要达到一定的技能经验值。技能经验值的获得需要达到不同的条件,才能以完全修炼状态升级。其实当得到约1/3左右的技能经验值时也可以升级,但如果以完全修炼状态升级的话,就可以获得额外的人物经验值,特别是到了后期,一次完全修炼往往有上万的人物经验,不过相对来说修炼的时间也很长。

你可以快速学得高级技能,也可以慢慢练到完全修炼条件,以便获得额外的经验值。我们建议玩家不要急于求成,最好还是以满经验状态去学习。


娜儿正看着我呢，嘿嘿　　BOSS 出现！原来是大量的黄金哥布林！

快乐打工族

熟悉了上述基本操作和要领以后，建议玩家先在迪尔科内尔村里逛逛，接接任务或是打工。《洛奇》的任务系统非常有趣，系统会给你随机发一些简单的新手任务，由美丽的白鸽传递给你，完成任务后，白鸽会再把奖励发放给你，有点像《哈里波特》中的白猫头鹰。

通过完成任务，你可以熟悉游戏，了解游戏的背景，得到经验、金钱和其它物品报酬，并会获得游戏中最重要的 AP 技能点。任务可以分为系统任务、兼职任务、采集任务、收集任务、组队任务和神秘任务。系统任务是指玩家一进入游戏就会得到的一系列任务，要求简单，可以学到基本技能，大部分任务完成后还能得到 AP 值。

兼职任务有时间限制，有的工作需要正午去做，有的需要下午去做。游戏中判断时间有一个小技巧，在游戏界面的右下角有一个自动视角的控制钮，点击后游戏视角会成为默认的上北下南，这个时候，如果人物影子朝向正西的话，你就可以开始每天的兼职了。完成兼职任务一来可以熟悉新手村的环境，二来可以赚到丰厚的经验和金钱，但也有限制，例如每人每天只能在同一个地方进行一次兼职，而且只有在限定时间内汇报后，才能以完成量得到相应的报酬。兼职还有人数上的限定，人多的话必须在任务一开始就去接才有可能接到。

采集任务有四种，分别是采集树枝、铁钉、野果和各色珠子。收集任务是指收集怪物掉落的魔族卷轴。组队任务要求玩家在组队的情况下消灭一定数量的怪物。神秘任务则必须在提高 NPC 的友好度后才可以接到，你可以通过神秘任务了解到一段不为人知的故事。

战斗开始了

完成一些必须的任务后，你就可以准备到村外去打怪，不过千万别打迪尔科内尔村外围的狼，以你现在的等级和装备去简直就是找死。你要多走点路，离开迪尔科内尔村，一直向南，到“杜加德的走廊”去找浣熊打。

普通攻击不需要技能支持，直接点击怪物就可以攻击，当你把怪物打倒在地后会有不同战术可以选择：一是冲上去等它起身时进行猛攻，以便把它再次打翻在地；二是进入“防御”状态，等它起身攻击你时，防住它的攻击，让它进入硬直状态，以便再次发动进攻；三是使用“重击”技能，如果怪物使用防御的话，你就可以破防并给予它两倍的伤害；四是使用“反击”技能，如果它攻击你，你就可以把对方一半的攻击力加上自身全部的攻击力还给怪物。


吃我的升龙拳吧


浪子升级！

近战格斗中，攻击、防御、重击和反击是四项基本战术，好象剪刀、石头、布那样有着相克性，防御顶攻击、重击破防御、攻击克重击，反击虽在近战时无敌，但在使用过程中不可以移动，而且体力值会一直降为零，所以不适合长期作战。

一般来说，在对付和自己等级差不多的敌人时，建议攻击一次，防御一次，再攻击一次，再防御一次，这样攻守上会比较平衡。有一点需要注意，如果你攻击一个怪物时，发现它已经不显示名字，这时候就别再去 K 它了，打了也没有经验，而且掉宝率降低 1/3。

在《洛奇》中，地面上的怪物一般经验值都不高。所以当你升级到 10 级左右后，地面上的怪物已经赚取不到多少经验，偶尔有几只大怪还可以勉强打打，这时候你就应该考虑去地下城冒险。

地下城冒险

地下城危机四伏，进入之前，建议你好好做一番准备。下面是笔者总结出来的六点原则，供大家参考。


勇闯地下城


在地下城中生火休息

1、武装到牙齿。你可以从“杜加德的走廊”继续向南，到“敦巴伦”城去购买合适的装备，从衣服到头盔、靴子。武器也可以装备两套，一套远程攻击的弓箭，一套近战的刀或者锤。等级不高的话，建议不要买双手武器，而买单手武器加盾牌。药品、回生的“凤凰羽毛”、食品和绷带也是必备。

2、招集队伍。去地下城一定要三个人以上组队，这样即便不幸身亡也可以有人给你回生。组队的经验分配模式多种多样，可以平均分配，也可以根据贡献度高低分配，玩家可以自己控制。根据最后一击决定掉宝权的设定也很有意思，宝物的优先拾取权属于最后一击杀死怪物的玩家，其他同伴要等 10 秒钟后才能拾取，避免了恶意抢宝的情况。

3、开启地下城。“敦巴伦”城的周边就有地下城，来到地下城祭坛，你必须放上一个祭品，才可以进入这个由祭品打开的地下城市。《洛奇》中的地下城是随机生成的迷宫，进入后不仅地图不同，出现的怪物和宝物也不同，这取决于玩家丢在祭坛上的物品。每个物品对应一个迷宫，如果有两个玩家丢入相同的物品，就会来到同一个地方。所以尽量保证你丢的东西不要和前面玩家丢的一样，否则你进去后会发现这个地下城已经被前面的玩家清理干净了。

4、进入地下城。除了走廊外，地下城有四种房间：宝箱房间、机关房间、开放房间和钥匙房间。宝箱房间中只有一个宝箱，当你开心地跑去打开时，里面会钻出许多怪物，同时各个门都会被关闭，只有消灭全部怪物后才能出去。机关房间的四角有珠子机关，只有一个是开门的正确机关，其它都会招来怪物。开放房间的门都开着，但有怪物把守。钥匙房间需要通过消灭怪物拿到相应的钥匙，用相同颜色的钥匙才能把门打开。地下城分为好几层，越强大的地下城，层数越多，而最终 BOSS 自然是在最后一个大房间中。

5、打怪原则。怪物大多成群出现，你可以有选择地攻击。当怪物头顶上出现“!”时，表示它已经注意到你了，你应该在第一时间攻击这个怪物，然后再各个击破。攻击时记得采用“攻击—防御—再攻击—再防御”的模式，以保命为上。如果队伍协调得好，尽量以集中优势兵力攻击个体为原则。

6、注意疗伤。游戏有“受伤率”的设定，特别是弓箭类远程武器，可以使玩家的受伤率高达 50%—100%。当你被弓箭射中后，所受的伤害会转化为伤势，无法立即恢复，这个时候再怎么吃药也没用，只有通过疗伤来解决。坐在地上休息可以加快伤口愈合的速度，但只有在城市或野外才有效，由于地下城太过寒冷，必须坐在篝火边才能慢慢恢复一些伤势。生火需要篝火技能，有了篝火技能和木柴等材料，就可以在地下城生火。如果你会“治愈技能”的话，使用绷带也可以包扎伤口，恢复 HP 上限。

从地下城出来后，你就已经度过了新手阶段，对《洛奇》也有了比较深入的了解，相信你会体验到这个游戏与市面上绝大多数网络游戏的不同之处。

《洛奇》给你一个世界，给你一个梦，就看你自己怎么创造。让我们一起期待 2005 年的春天，期待《洛奇》中文版，期待心中的梦。■





热血传奇》推出全新的声望系统，无论是拜师、结婚，还是获取荣誉勋章，新的内容都让你眼前一亮！

关系系统

拜师、收徒，师徒均可获得更多声望，让你在游戏中获得广泛社会关系的同时，能够获得更多的声望值，使勋章的获得变得更加简便，要知道兑换和领取勋章的必要条件就是声望。

新师徒关系和以前相比较，最大的区别在于徒弟升级后也可以获得声望，并且在28级前都可以拜师。这也就意味着，声望的获得完全可以依靠自己的努力。在28级以前，找一个级高的师父，在金钱和练级方面都有很大的帮助，同时自己努力升级，因为每升一级都会增加相应的声望。成功出师后，徒弟一共可以获得19点声望。

在35级出师后，你就可以考虑靠收徒弟获取声望了。收的徒弟越多，获得的声望越多。当然在金钱和练级方面都尽可能帮助你的徒弟，好让他们尽快出师，这样你又可以招收新的徒弟，所以获得声望的过程是连续不断的。

拜师收徒的过程也有变化，拜师地点不再是助手小敏处，而是在竞技之地的武馆教头和盟重的武馆教头（290，340）。拜师可以通过声望指令进行控制，只要师傅与徒弟身处同一地图，输入“@允许收徒” 便可开启收徒功能，这样师傅就可以选择接受或者拒绝收徒。

荣誉之光

勋章的领取和升级都需要通过荣誉值来实现，而荣誉值的获得则是通过声望的消耗来实现，这也就意味着，声望消耗以后，还可以用来换取荣誉值，可谓覆水能收。

在各安全区老兵处和红名村小贩处，每消耗一点声望可去除100点pk值，或传送至幻境7层；而每消耗一点声望值，则自动获取一点荣誉值。获取的荣誉值，则可以用来兑换勋章了。

随机兑换是指在同一级别随机兑换一种属性的勋章；指定兑换是指兑换同一级别中指定编号的勋章。由于可以指定兑换一种勋章，所以指定兑换所消耗的荣誉值相对较多。在幻境十层的密室，勋章守护人可以为你兑换荣誉勋章。



结婚系统



结婚当日全服务器将会红字公告，让喜讯传达四方。声望指令，让求婚、收徒完全由你作主。

新的结婚方式里，增加了指令控制。前往姻缘神殿，男性玩家可以在月老那里向女方发出求婚信息。与男方同在姻缘神殿时，女方输入“@允许求婚”就将开启求婚功能，可以接收到男方得求婚信息；输入“@拒绝求婚”则关闭，不能收到求婚请求。这样，终身大事掌握在自己手中，不想受到骚扰，可以完全拒绝，100%的婚姻自由！

新关系系统的改变，为天下有情人带来了更多的方便与实惠，让传奇中的情感世界变得更丰富、更多姿多彩，小小的改变带来的也许是天大的美满。

勋章升级

不同属性的勋章还可以进行升级，尽管存在一定的风险，可是一旦升级成功，你将携带令人羡慕的勋章，笑傲《传奇》的世界。

不同编号的勋章，其所蕴涵的属性也是不一样的。数字的十位数代表勋章的级别，而个位数分别代表着勋章属性：防御、魔防、攻击、魔法、道术。勋章还可以进行升级，以获得更高的属性。相对于勋章的级别，勋章的升级次数也不尽相同，各个等级的勋章每次成功升级后可增加1点上限属性。

勋章等级	勋章编号	可成功升级次数	成功升级后的最高属性
一级勋章	11－15号勋章	1次	0－2
二级勋章	21－25号勋章	2次	0－4
三级勋章	31－35号勋章	3次	1－5
四级勋章	41－45号勋章	4次	1－7

勋章的升级过程和配方也非常系统而复杂。勋章的升级分为常规升级、惊彩升级两种，常规升级并没有确定的配方，但失败了勋章不会破碎，失败一次勋章的总持久将减少5点，而惊彩升级有明确的配方，可是升级的概率却只有50%。现在惊彩升级还未正式推出，但是对于那些想获得极品勋章的玩家来说，惊彩升级还是非常令人期待的。

<table>
<tr><td rowspan="6">勋章升级</td><td colspan="2">常规升级(被升级的荣誉勋章必须佩带在身上)</td><td>惊彩升级
(即将推出)</td></tr>
<tr><td>1级、2级勋章</td><td>需要加入和勋章属性对应的祖玛首饰</td><td rowspan="6">有明确的配方，但只有 50%的成功机会，失败和未符合配方要求勋章会破碎。</td></tr>
<tr><td>3级、4级勋章</td><td>需要加入圣战、法神、天尊三职业对应套装首饰</td></tr>
<tr><td colspan="2">防御和魔法防御类勋章的升级配方中可以放入对应类型的随意属性首饰</td></tr>
<tr><td colspan="2">每次升级必须具备5种物品:首饰,祈福项链,勋章之心,绿宝石矿,紫水晶矿</td></tr>
<tr><td colspan="2">5种物品的数量需要你来配,总之越接近配方成功率越高</td></tr>
<tr><td>成功概率</td><td colspan="2">失败了勋章不会破碎，但失败一次勋章的总持久将减少5点</td></tr>
</table>

注意：勋章升级需要在包裹内放好升级荣誉勋章的原料，每次升级荣誉勋章都会收取包裹内所有原料，多余的原料都会一起收掉。同样在幻境十层的密室，勋章守护人可以为你升级荣誉勋章。

如此多的精彩内容，你是不是已经心动了呢？尽快融入这丰富的传奇的世界来吧！■



自古有云:刀乃百兵之胆。在《墨香》里更是如此,爱刀者往往被刀的奇特造型和它特有的霸气,以及各式刀招的辛辣无比所倾倒。持刀,独来独往者,人们尊称他们为——刀客。如何打造完美刀客?今天我们就来过过招吧。



技能篇

《墨香》刀客主动技能有5招。刀1无处藏身,速度中伤害高;刀2东风浩荡,速度快伤害低,远程(距离500);刀3旋风斩,群攻,速度中伤害低,范围不大;刀4万岳朝宗,速度慢伤害中;刀5力劈华山,速度中伤害高,击退并带震晕效果。

刀3旋风斩作为唯一的群攻招数,耗内并不高,是刀客们练级的一个好技能;而刀2东风浩荡和刀5力劈华山分别有着自己的特点,刀2速度快且是远程,刀5带有震晕效果,因此是PK的实用技能;而刀1无处藏身虽然伤害比较高,但是作为本身攻击就较高的刀客来说这就显得并非那么突出了;刀4万岳朝宗特点无非就是省内力,便宜实惠,但大家也必然想到"便宜无好货"这样一句话了。因此对于一个刀客,推荐大家刀2,刀3,刀5这三项技能是一定要学的。

此外,刀客可以选择的五行技能有:金钟罩,增加自身防御;破魂咒,降低敌方防御。金钟罩是每个武林人士必学的绝技,而降防更是打手们杀人灭口之必备良招。要想做一个基本合格的刀客,以上这些技能是万万不能少的。



属性篇

《墨香》中玩家每次升级都有属性点分配,其中有:力量,攻击参数,每4点增加1点奋力;敏捷,远程参数,每3点增加1点距离;体质,每1点增加10点生命上限;心脉,每1点增加10点内力上限及10点护体上限。

分析刀的加法。首先,要考虑刀的攻击力,必须要以高力量为基础,而刀招相对其他武器技能及五行技能耗内较多,因此内力不可少。另外,刀由于是近身打手,所以防御、血以及护体都不能少。这就需要大家对自己的属性做个选择了。现在流行的加点方法非常多,比如4:1:1;3:1:2;3:2:1;3:1.5:1.5;2:2:2,比较极端的如6:0:0与0:3:3。前面几种选择比较平均,属于又能打又能扛的角色,而后两种一个是牺牲体力,心脉来换取超高攻击及超高奋力,一个是不要攻击,刀拿在手上只是一种形式,放了一把火然后嘿嘿笑着说:其实,我是一名内功高手。

个人推荐6:0:0和4:1:1,都不差。好处是可以最快速度出高攻击和高奋力,血少内少则可以通过吃药来解决。有人说,如果不加体质心脉,怎么去扛,内力也不够用呀?!嘿嘿,这就需要靠装备和被动技能来平衡了。





被动技能篇

打造一个完美刀客,是不能容忍任何一个小小的瑕疵的,我们也不能小看被动技能给我们带来的微妙影响。被动技能共有16种,包括生命、防御、护体、内力提升;打坐回复;剑、刀、拳、枪、弓、暗各种攻击术;金、木、水、火、土五行攻防被动。

生命内力护体被动:初始1级影响10点生命内力护体,随着等级的提升所影响的越多。

防御被动:初始1级影响5点防御,随着等级提升所影响的越多。

武器被动:初始1级影响2~2攻击,随着等级提升所影响的越多。

五行被动:每升一级影响2%五行攻击2%五行抗性。

显然五行被动对刀客来说不实用,因为没有五行攻击,而如果只为了五行抗性去加五行被动,就有些浪费。这里加防御被动是最划算的,其次是生命内力护体被动,最后才是武器被动中的刀法被动。我们加了足够多的力量,因此完全可以不计较刀法被动增加的那一点点攻击,而生命内力护体的缺乏,则需要把技能点都加在这上面以平衡我们的人物,不要偏科。不加刀法被动的另一个理由是因为刀法被动不加奋力,没有奋力的刀普通攻击还不如法师的火或金,根本没有任何优势可言。玩刀不就是图刀的奋力一击吗?

经过我们这样属性和被动的平衡,我们就可以造就出一个和其他刀攻击差不多,血、防、内、护体也都相当,但是奋力却比别的刀高出许多许多的刀客来!无疑,这才是刀中最强的。



装备篇

野外防具、装备合成、强化,这是造成装备差异的三种途径。而合成提升装备属性是全属性的提升,并不会出现单项非常强的局面,所以我们只说刀客野外防具的选择和强化方向。

先说野外防具的4个系列,通神、防神、护身、得道,分别追加一点血、防、护体、内力。其中通神和防身又属于一个大系列,护身和得道属于另一个大系。对于这4个系列的选择,其实完全看玩家被动技能的加点顺序,在被动技能和防具间互相寻找平衡,哪方面欠缺就买哪方面的装备。而当等级提升后,内力基本够用了,就应该以防身系列为主。而玩家选择强化的时候,自然是以强化追加生命为主,毕竟护体内力还算暂时保住,而血没了就是头点地的事了。

关于武器的选择,则只有强化产生的差别了。强化武器一是为了攻击,一是为了奋力,前期由于自身攻击不高,所以强化一把高攻击的武器会使自己实力大增,效率也提升不少;而后期由于自身攻击也起来了,强化武器所追加的攻击相对来说所占比例不大了,这个时候就应该考虑强化奋力。另外由于属性点全力,导致本身的奋力是最高的,所以在后期强化一把奋力刀,很可能达到100奋力,那时候打同级或低级几乎刀刀奋力,而奋力的伤害排开护体的影响是2倍,考虑护体的影响大概是2.5~3倍的伤害。这样的一把刀,想想就让人充满期待啊。

许多人都在抱怨打手弱,妒忌内功高手强,这导致现在剑、拳、枪几乎成为稀有物种,近身打手只有刀仍在苦苦支撑。虽然弓、暗由于练级快仍受到大家的欢迎,但是这目前也改变不了漫山遍野皆内功高手的尴尬。现在几乎所有的地方练级都是用火法,然后就是有一些高等级人士在低级地图练金或水以供PK之用。

刀所要的就是那种杀敌一万,自损八千的霸气。所以希望大家不要因为刀暂时表现出来的劣势而放弃了刀,特别是不要因为比武比不过别人而放弃了刀,比武只是游戏其中的一种玩法罢了,等级练高后你会发现刀的精彩之处,这种只有高等级刀客才能领会到的惊心动魄!■

東方傳説 online

DTO.chinesegamer.net

万丈高楼平地起 甜蜜的家自己盖

文/方子

在《东方》里想要安身立命，光是苦命练功绝对是不够滴！《东方传说 Online》将让玩家为自己构筑一个甜蜜温暖的家，人才济济的组织还可以专门打造一座堡垒。只要有了自己的房屋做后盾，在东方世界中闯荡就能毫无后顾之忧！

●关于盖房屋的 5W

WHO·谁可以盖房屋？

只要身上有足够的建筑材料，任何人都能自己盖房屋！除了个人的住家之外，组织也能建造属于组织成员们的宏伟建筑，这时候有此权利建造的成员则是这个组织的执行长（CEO），CEO 只要获得组织首领授权，携带适当的建材，就能开始动工啰！

WHEN·何时可以盖房屋？

一般来说，玩家必须获得足够的建材才能动工，而建材的取得则需依靠锻炼生活技能中的“木工”技能，木工等级越高，所合成出来的建材也越好，当然此时就可以开始建筑越大越漂亮的房屋。

WHERE·在哪里盖房屋？

想盖房屋一定要有土地，而土地就在各大公会城的附近，被统称为“玩家城市”。玩家从各公会走出来，只要在附近找一找，一定会看到一大片被切割成块的土地，这就是玩家盖房屋的基地。不过这土地可不是免费的，要先将土地买下来，才有资格在上面动工。

WHAT·可以盖哪些房屋？

房屋分为个人及组织的两类，每类房屋依照其大小尺寸及建材需求的不同而有不同的外观样貌，越漂亮的房屋也就越昂贵，玩家可依能力选择。玩家也可以在土地上建造鱼池及农田，让玩家可以在较为安全的地点修炼生活技能。

HOW·如何盖房屋？

玩家只要参照“建筑功能”的指示一步一步操作，一栋梦寐以求的小房或是豪宅就会出现在眼前。

●购置地产

○土地信息说明

所有的建筑土地都集中在各公会城附近，玩家进入建地的范围之后所看到的被切割成小块的土地，就是玩家可以购买的最小单位和建设房屋的基本单位。土地的状态共有 2 种：

1.尚未卖出的土地：由围栏四面围起并在中央处插着一块写着“售”的木牌，表示这块地尚未被人买走。玩家可以对着土地按右键进行土地购买流程。

2.已经卖出的土地：也由围栏四面围起但没有木牌，表示已经被人买走。玩家可按右键了解土地相关信息，包括所属城市、地号、持有人、公告现值、出售状态。

○土地交易事宜

玩家按鼠标右键进入土地购买，会出现“买方身分”以及“金额”的项目。买方身分根据玩家情况选个人或组织，金额部分则是购买这块土地所需的价格。此外，玩家若想了解所有的土地状态或是想要直接与玩家进行交易，可以直接洽询玩家城市入口处的“不动产信息 NPC”，他主要负责的事项有查询土地信息、进行土地交易和缴纳土地税金。

○身份的表征，东方大富翁现身

随着玩家等级越高，钱也赚得越多，这时侯就会有房屋的需求了，所以玩家可以将买地盖房当成一种身份的表征。同时，也可以将买卖房地产当成一种理财的方式，由于土地和房屋的价格会随着市场行情波动，玩家可以看准时机大举收购土地，造成地价上涨，再寻机卖出获取可观利润！

●盖房屋实战教学

○按部就班，美屋华丽落成

1. 携带足够建材

2. 开启建筑选项

在已经买好的土地上按下鼠标右键，选择“建筑屋舍”。

3. 确认建筑类型

在建筑功能选项中，首先要选择的是建筑类型，分为个人房屋、组织房屋、农地、鱼池和租税碑。

4. 选取房型

如果玩家选择的是房屋类建筑，接下来必须选择房屋的类型，玩家可以按自己的土地大小来决定。

5. 确认兴建

选项决定完毕后，按下左下角的“确认兴建”，一栋玩家心目中的建筑就会訇然出现在眼前！

6. 摆置确认

房屋建好之后，玩家必须决定摆放位置。如果是可以摆放的位置，房屋就会呈绿色，反之则呈红色；接下来按鼠标右键决定房屋门口的方向。

○个性风格，空间尽情挥洒

1. 房屋尺寸决定家具数量

在《东方传说 Online》中，房屋内的空间可以任由玩家布置。房屋内部空间的大小，直接影响到能够置放的家具数量。

2. 可以摆放的家具

所有的家具必须由具有“木匠”生活技能的玩家才能合成出来。家具分为一般家具、组织家具（仅有组织可用）、储藏用家具（可存放物品并上锁）、技能用家具（修练技能时使用，可藉以合成物品）和休息用家具（可供休息，加速回血）。

3. 防盗设计

除了储藏用家具可以上锁外，玩家还可以直接将房屋上锁。组织的房屋则是由 CEO 决定是否上锁，上锁后只有同组织的人可以进入。有趣的是，连鱼池和农田建好了之后也可以上锁，以杜绝一些不认识的小白来耗损玩家的资源。

○鸟语花香，点缀田园鱼池

玩家除了盖房屋外还可以兴建农田和鱼池以及租税碑。农田和鱼池在选择兴建时不需要建材，但要缴纳施工经费；兴建地点必须紧邻街道。租税碑是一个特别的建筑，一个组织在一座玩家城池中只能建立一座。由于每个组织在玩家城池中建筑屋舍的同时，必须每隔一段时间缴交税金，对于组织来说负担不小；而兴建租税碑之后，就能抽取整个玩家城池中所有缴交税金的一部分，这对组织来说是一笔重要的额外收入。■







重剑无锋 大巧不工
PS重武器巡礼

工欲擅其事，必先利其器。作为《星际 Online》(PlanetSide，文中简称 PS)中叱咤风云的重装步兵，我们手中也握有破关开道的利器——重武器。获得重武器证书需要4个证书点，而且还得持有中型武器证书。重型武器里面没有三个国家通用的武器，三个国家的重装步兵们各有自己的"独门兵器"：

拐角之王 杀手锏



"杀手锏"是新联盟的重型攻击武器。它是一把重型攻击霰弹枪，具有两种攻击模式：第一种是普通的单发霰弹射击；另一种攻击模式在启动时能让"杀手锏"所有的三个枪管飞快的交替开火，比前种攻击下的开火速度快得多。这意味着短时间内射出大量的弹药，给敌人带来难以严重的伤害。

由于霰弹枪本来就具有弹药散射的特性，再加上"杀手锏"独特的第二种攻击模式，使得"杀手锏"在近距离具有令人胆寒的杀伤能力，也使之成为三国重武器中唯一能够秒杀敌人的武器。正所谓成也萧何，败也萧何，由于"杀手锏"的攻击距离短和不够精准，使它在对付稍远距离的敌人时杀伤力大大下降。

因此，使用"杀手锏"时必须快速接近对方，寻找机会一击必杀。在基地内部作战的时候，上下楼的拐角处就能够提供给杀手锏发挥的机会。曾经有人把使用"杀手锏"的要诀简化为这样12个字："走位诡异，枪法阴毒，意识奸诈"。

走位诡异，即在遭遇敌方时，必须尽快进入能对其造成最大杀伤力的位置，并且得保证自己能活着开火。这就必须让敌方无法预测到你的走位，从而避免受得致命的伤害。因此，步法是使用"杀手锏"所必须的基本条件。

枪法阴毒，因为霰弹枪上子弹时间较慢，如果你一击不中，就很可能在换弹的时候被敌轻松干掉。所以使用"杀手锏"必须做到一击命中，否则倒下的一定是自己！你死我活的买卖，当然要狠啦！

意识奸诈，说的是这样一把高危险性的武器握在手中，你必然是敌方第一打击的目标。这就要求你出击前掌握好时机和隐蔽度，简单说来就是要在令敌人出其不意的地方和时候出现，并给敌方以致命打击。

"杀手锏"继承了新联盟杀伤力巨大、发射速度较慢的武器特征，但在地形复杂处能够发挥出极大作用，无愧于拐角之王的称号。对付使用杀手锏熟练的敌人唯一的秘诀就是远离它！

通道之王 鞭打者

"鞭打者"是瓦努主权国的重型攻击武器。和瓦努主权国其他的特色武器一样，"鞭打者"射出的是能量弹。由于能量弹的特有性质，"鞭打者"的子弹飞行较慢，但是发射速度却很快，也就是你回面对"一坨"亮闪闪的东西……"鞭打者"子弹能够向四周小范围散发一定的伤害，所以即使没有被它直接击中的目标也会受到一定的伤害。而"鞭打者"在全中的情况下4发左右就可以杀死一个重装甲步兵。

因为"鞭打者"具有发射速度快，在空中有辐射伤害和子弹飞行速度较慢等特点，使得"鞭打者"的有效攻击目标在室内较为狭窄的地带。这种情况下"鞭打者"子弹飞行过慢的劣势会因为敌方无地可躲而丧失，而其子弹的辐射伤害和发射速度快的优点也能最大限度的发挥。在基地内，这种地方通常是通道，在通道里面使用"鞭打者"，你唯一要做的就是：蹲下，尽快的开火，开火，再开火。这样，你眼前全部都是飞出去的能量光球，让这些可爱的"萤火虫"去亲吻你的敌人吧。而在开阔地带，你还是老老实实的使用中型武器吧。

对付"鞭打者"的方法就是尽量避免在过于狭窄的空间内和手持它的敌人相遇。

野战之王 手持式迷你机枪



手持式米你机枪(以下简称"迷你")是地球共和国重装步兵的最爱。顾名思义，此武器的特点就是能在最短的时间内，以尽可能密集的方式发射出尽可能多的子弹。如果你和手持"迷你"的敌人对射，是不用考虑躲避问题的——因为那么多子弹一下子冲过来，你会觉得死前没必要再浪费力气了。当然，这种武器也有最大的缺点，就是无论你带多少子弹上战场都会觉得不够用。

足够多的弹量和扫射，使得"迷你"在稍远距离的伤害力优于"杀手锏"；较快的子弹飞行速度，让"鞭打者"在中距离束手无策，因此"迷你"在较为开阔的室内房间和野外拥有其他两国重武器不能比拟的优势，而使用穿甲弹的"迷你"即使是对付MAX这样的轻型装甲单位也有不小的杀伤力。

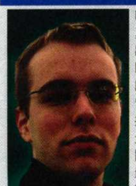
"迷你"的特性和地球共和国财大气粗的形象一样，完全没有弹药量的顾及。而对付它的办法就只有在尽可能短的时间解决掉它。否则，一个人形马蜂窝就此诞生。

在攻击和防守基地的室内战斗中，重型武器发挥着重要的作用。三种不同的重型武器具有不同的特性和使用要点，PS里没有"最终兵器"，所谓重剑无锋，大巧不工，熟悉、了解、灵活使用手中的武器才是王道！■(文/网先队·『残酷天使』)

一代狙神Johnny.R眼中的CS世界



Johnny R.



ID:Johnny R.
真实姓名:Jonas Bollack
出生日期:1985年05月23日
国籍:德国
所属项目:反恐精英
曾效力战队:]n![Faculty、My Lambda、a-Losers、Mousesport
操作系统:WinXP
分辨率:1024×768
鼠标速度:2.13
最喜欢的武器:AWP、USP
座右铭:Live to play,play to live.

机器配置:
CPU:AMD Athlon XP3200+
显卡:GeForce FX 5900 Ultra
主版:Gigabyte GA-7NNXP Limited Edition
内存:512MB Corsair Twin-X DDR400
声卡:Plantronics DSP
显示器:Iiyama Vision Master Pro454
鼠标:Microsoft IO SE
键盘:Cherry professional G81-1800 LPMEU
耳机:Sennheiser PC150 USB

所获荣誉:
CPL 2003 Winter 3rd
CPL 2003(Kopenhagen) 3rd
CPL 2003 (Cannes) 3rd
CPL 2003 (Oslo) 3rd
WCG 2002 3rd
EPS Finals III 1st
EPS Finals II 2nd
EPS Finals I 1st
GIGA Season II 1st
WCG Preliminary 2002 1st
AMD PG Challenge 1st

Johnny.R是CS历史上的一个传奇,在属于mTw的那个年代,Johnny.R只凭一己之力便托起一支原本默默无闻的战队]n![Faculty。Johnny.R的狙击枪散发着神奇的光芒,在Dust洞内一瞬间杀光对手五名队员,令人匪夷所思的吊桥Show,这让所有的CS玩家热血沸腾。CS1.3,英雄辈出,Heaton、Ksharp、Chucky……,但能放在这些伟大的名字前面的,只有那个时代的骄傲Johnny.R,他的狙击枪在CS历史里留下一道深深的弹痕,他特有的疯狂征服了整个世界,在中国他影响了整整几代CS玩家对CS这个游戏的认识,无数人挂着Johnny.R的ID在服务器里冲锋陷阵,偶像的精神力量带给了人们巨大的信心鼓舞,这些人后来很多都成为了成名的高手。



比赛中



Mouz在CPL的赛场上

观看别人的比赛



最佳选手



为数不多的集体荣誉EPS冠军



永远都是媒体的焦点

但是,Johnny.R从未拿过一次重大比赛的世界冠军,这就是理想同现实之间的差距。2002年WCG上Johnny.R带领Mouz拿到了铜牌,之后为了冠军梦Johnny.R选择了加盟a-Losers。2003年的CPL夏季锦标赛a-Losers发挥上佳,但仍然只拿到了第四名。CPL之后Johnny.R重返Mouz,同时好友Gore、Neo、Blizzard的加盟让Johnny.R看到了冠军的希望,他甚至放下了心爱的AWP,无数次的练习M4与AK,只为队伍最终的胜利。然而2003年是属于SK神话的一年,Johnny.R和Mouz在颠峰时期还是只获得了CPL欧洲锦标赛的季军和CPL冬季锦标的季军,两次在离最高荣誉只有一步之遥的地方砰然倒地,狙神终于累了。2004年伴随着EYE、Titan等新军的崛起,Mouz显得更加的低迷,2004年11月3日,Johnny.R终于宣布离开了已经伴随了他五个年头的CS。传奇总有完结的时候,如今已经极少有人再去称赞他是最强的CS选手,但是Johnny.R依然是很多人心目中的永恒不变的传说,他的故事还将继续下去。

2004年1月中旬,CEG(全国电子竞技运动会)闭幕庆典暨中国电子竞技运动发展中心揭牌仪式1月15日在北京石景山区举行,CEG组委会特邀了两位国际级电竞明星到场为此次庆典活动助阵,其中一位就是Johnny.R,中国CS玩家终于有机会亲眼看看自己当年所崇拜的那个AWP之神,而笔者也有幸同Johnny.R就其传奇故事以及CS相关内容进行了对话和讨论,受益颇深,现整理如下,希望对广大CS玩家有所帮助。

笔者:很高兴见到你,第一次来中国对中国电竞氛围有什么感受?这次中国之行你也和一位著名的中国玩家进行了比赛(注:CJS.x1a0y在maxround10抢11分的比赛中以11:8战胜了Johnny.R),觉得中国玩家的水平如何?

Johnny.R:中国的电竞气氛比我想象的要好的多,电子竞技在德国的发展还很一般,大多数人眼中的电子竞技就是游戏而已,我根本没想到中国有这么多热情的CS玩家喜欢我,有很多人对我说"Johnny,you are the best!",我非常的感动。对于中国CS玩家的水平,因为我之前从来没有同中国CS玩家交手过,了解不是很多,和我比赛的那位选手的个人水平是非常不错的,他的打法很有效率。当然,我已经退役了,最近一段时间已经很少接触CS了,比赛时装备又出了些问题,这给我造成了一点小麻烦。之后我观看了两支中国顶级职业CS战队之间的比赛(注:wNv同NEW4),从现场表现来看,这两支队伍都是充满了活力,配合比较默契,战术上也比较成熟,我认为他们都是很有潜力的队伍。不过听说中国的职业战队很少同世界强队交手,我认为这会阻碍他们的发展,只有不断的同世界强队交流,才能获得宝贵的实战经验,才能不断进步。

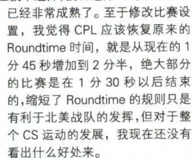
笔者:你被公认为是世界上最伟大的狙击手,那你认为作为一个优秀的狙击手,所具备的最重要素质是什么?CS自从1.3版本以后AWP不断减弱,你对此有什么看法?

Johnny.R:世界上有很多优秀的CS选手,我很幸运,也很荣幸的成为他们当中的一

员。想要成为一个优秀的狙击手，需要具备很多素质：自信、超人一等的反映速度、精确的瞄准、比赛环境、状态等等，不过我认为在比赛当中不停的思考，这才是最重要的。你要想控制比赛，你的大脑就必须不停的思考。当然，永不停止的练习是最基本的条件，技术和意识都是在练习当中不断完善和不断成熟的。但对于一个狙击手来说，不可能永远站在巅峰上，因为正如上面我所说的，相成为优秀的狙击手要具备很多条件，而同时这些条件制约着选手的发挥。对于 AWP 的减弱，我是这么认为的：一个主流竞技项目，总要做到让大多数人感到公平。CS 随着版本变迁，选手之间的水平也会相对发生变化，因为每个人的技术特点是不可能完全一样的，或多或少都要受到版本变迁的影响。但不管游戏怎么改动，总会有天才或者勤奋的选手找出成功的方式。

笔者：Mousesport 是世界上顶级强队之一，但在与 SK 这样的队伍对抗时，总是落在下风，你个人对此有什么看法？说说你在 Mousesport 时记忆最深刻的一场比赛？
Johnny.R：这就是团队训练的重要性了，CS 是一个团队项目，我们的队员在个人技术上都是极其出色的，但因为各种因素，比如学业，我们的队员在一起训练的时间远远少于 SK，我们通常每周在一起训练的时间只有可怜的 6 个小时，而且我们在和 SK 比赛的时候，运气似乎总是在他们那一边，不过比赛就是这样，你付出了劳动，运气就会眷顾你。我的生命当中有很多印象最深刻的比赛，我没有办法选出最深刻的，但 2002WCG 上我们和 3D 的比赛，应该属于其中之一了。其实，对于比赛的详细过程我已经记不起来了，这样的比赛对于职业 CS 选手来说实在太多。但因为当时很多人都想看我和 Ksharp 的对决，比赛前后也有很多相关的采访，所以我才能记得住，不过令玩家们失望的是，我们好象就只有一次正面的交手（笑），不过我的运气不错，那是决定比赛胜负的一局，我赢了。

笔者：CSS 诞生以来，在选手和玩家当中一直存在比较大的争议，而 CPL 等大型电竞赛事都准备用 CSS 取代 CS1.6，你对此有什么看法？如果你有权利改变 CS 比赛规则当中的一个设置，你会改动什么？
Johnny.R：对于 CS 来说，总是随着每次更新慢慢成熟起来，而且每次改动都会引发整个 CS 社群的争议。但是我们可以看到版本的不断变化让 CS 更加重视团队配合。CSS 当然是非常的出色、真实，画面漂亮的令人惊异，开发者作出改变使得环境变得更加重要，而且开发者并没有放弃步伐和移动带给 CS 这个项目的巨大优势。最重要的是，CSS 对后座力随机性的减少将使瞄准技术好的选手大大受益，这可能会使 CS 项目上诞生出像 Fatal1ty 那样的巨星。但是让人难以接受的是 CSS 对硬件的要求太苛刻了，我想即使是很多职业队伍，他们的机器配置也无法流畅地进行 5V5 的比赛，这不利于 CS 的推广和发展。如果让我来选择，我会选择 1.6，这个版本已经非常成熟了。至于修改比赛设置，我觉得 CPL 应该恢复原来的 Roundtime 时间，就是从现在的 1 分 45 秒增加到 2 分半，绝大部分的比赛是在 1 分 30 秒以后结束的，缩短了 Roundtime 的规则只是有利于北美战队的发挥，但对于整个 CS 运动的发展，我现在还没有看出什么好处来。





交谈中



签名



形影不离宝贝键盘

笔者：对于 CS 选手来说，CPL 和 ESWC 是两项重大赛事，但前段时间 CPL 公布了其 2005 年夏季比赛的日期：2005 年 7 月 6 日–7 月 10 日。这样一来 CPL 与 ESWC 比赛日期冲突，你怎么看待两者之间的矛盾？你认为大多数世界强队会选择参加哪项赛事？你对 WCG 的看法？
Johnny.R：世界就是这样，永远会有矛盾。随着电子竞技影响力的扩大，各大电竞赛事间必然要争夺宝贵的选手资源，这是一种必然要产生的竞争，我只是希望各类大赛之间能够良性的竞争，让电子竞技有更好的发展。对于各个队伍会选择参加哪项赛事，我说不太准，CPL 在职业玩家心目中的地位无可替代，但官方并不承担比赛相关的费用；ESWC 给选手很好的待遇，且仍然采用 1.6 版本，还有我前面所说的 Roundtime 问题，这都是重要的因素，所以很难说。WCG 是国家与国家之间的比赛，这使得一个国家只能有一只代表队参加总决赛，这对于瑞典和美国等拥有多支强队的国家来说很不公平，而且这使得比赛本身的含金量与观赏性大大降低，WCG 应该适当的调整一下规则。



和 wNv 合影

笔者：而 04 年当中 ESWC、CPL、WCG 三项大赛的冠军分属三个不同的顶级战队，05 年刚开始，SK-Gaming 与俱乐部合约截止后不再续约，6 人全体离开 SK，重组曾经叱咤风云的传奇战队 NIP，CS 目前进入了一个群雄争霸的时代，你认为哪支队伍会在 2005 年取得比较好的成绩？如果让你选出你认为最好的五名选手组成一支队伍，你都会选谁？
Johnny.R：NOA，他们拥有成为顶级战队的一切条件，刚刚过去的 CPL 冬季锦标赛上他们也证明了自己，相信会获得更大的成功；当然 EYE 也很不错；NIP 不好说，而且我觉得 Heaton 他们选择退出 SK 有一些冲动，毕竟 SK 能提供的训练环境和赞助商不是每个战队都可以获得的，当然他们已经在 2003 年证明过自己的实力，他们获得了一切 CS 选手所能获得的荣誉，这也是我非常羡慕的，所以如果他们重新崛起了也不是什么令人吃惊的事。同时我也很希望我的母队 Mousesport 能够获得好的成绩，我前面也说过了，Mousesport 的选手都是非常的优秀，他们只是缺乏大赛冠军来证明自己。第二个问题不太好回答，世界上有太多的优秀选手，单瑞典一个国家就不知道有多少，在斯德哥尔摩也许你随便拉一个年轻人陪你打 CS，他的个人技术都会让你大吃一惊的。但是 CS 是团队项目，一定要看五个人在一起的磨合程度，个人技术只能帮助队伍，但不能决定比赛的胜负。

笔者：CS 在你生命当中是什么样的地位？为什么要退役？你还会回来当职业选手吗？
Johnny.R：一开始就简单是个游戏吧，只是觉得好玩。慢慢的，就有了感情，尤其是在认识了我的队友之后，你应该知道，团队间的那种感情是很美好的，我喜欢我们在一起打比赛的感觉，我们是永远的朋友。CS 在我生命当中是很重要的东西，但不是全部。我退役的主要原因是希望能够继续我的学业，我这个人，做什么事情都要百分之百的投入，争取做到最好，我现在要读书，就要把全部的精力投入到学习当中，而且过去的一年里外界过度看重比赛结果让我感到没有继续下去的动力，所以我只能暂时放弃 CS。至于是否还会回来，我现在不能确定，只能说有 50% 的机率吧，等我的学业完成以后，如果我还有以前打比赛时的那种激情，或者我能看到冠军的希望，我想我会回来的。

笔者：你认为 CS 和电子竞技在今后会达到怎样的一个高度？
Johnny.R：电子竞技能达到今天的成就，CS 是做出了决定性贡献的，目前来说 CS 还是暂时不会被别的 FPS 项目所取代，像 CS 这样的 FPS 游戏有着很强大的生命力，不断有更多的年轻人投入到 CS 社群当中来。电子竞技需要很长的时间去发展，这项运动才能更加完善，要预测以后的成就现在不太好说，但是十年以后回过头来看，就会发现在这几年电子竞技的发展速度是惊人的。■（文 / Magicboy）



比赛前



见面会上回答观众提问

兽族玩家的梦魇
——Sky 流

一直以来，人族在可以召唤中立英雄的地图上并不占据优势，然而 Sky 流的出现彻底改变了这一观念。本文中笔者将向读者们展现的正是这种最近在国内非常流行的战术，而今天为大家带来的比赛是发生在 CCG-2005 上的最终决赛，对战的双方是大家十分熟悉的 YolinY.Sky 与 17game.XiaoT。由于 WEG 比赛在即，主办方出于战术保密的原则考虑，并没有在网站上公开本场比赛的录象，笔者有幸获得内部资料特别在此与各位分享。

对战双方

YolinY.Sky（下简称 Sky）：国内著名 Hum 选手，曾获得全国 WCG 亚军。

17game.XiaoT（下简称 XiaoT）：国内 Orc 代表人物，ESWC 全国冠军。

战术介绍

Sky 流：由国内著名人族玩家 YolinY.Sky 开创，其中心思想就是利用 Orc 趋散召唤生物的能力较弱，从而演变出人类大法师 + 兽王 + 魔法部队的战术组合。

箭塔 & 回城

选择 Hum 的 Sky 在比赛中出现在 10:00 方位，而著名的 Orc 选手 XiaoT 出生在了 5:00。从 Sky 的英雄祭坛 - 伐木场 - 农场 - 兵营的开局看（图 1），在最终决战上 Sky 依旧选择了 Sky 流的战术，而 XiaoT 这边则很常规的兽族开局，看来 XiaoT 选手在面对 Sky 流的时候方法也不是很多，多次输给 Sky 后不知道本场比赛中他会不会有些新的应对办法。

本场比赛由于双方对位而生，所以 XiaoT 并没有选择对 Sky 进行骚扰，而是率先指挥先知与兽兵 MF 了门口的小怪，然后向 6:00 的中立生物开进。Sky 这里由于采用了 Sky 流的打法，初期兵力相对较弱，自然也不敢轻举妄动，大法师带领民兵 MF 了门口的小怪后杀向了位于 11:00 门口的中立生物，最终转向 12:00 的中立生物。

从双方 MF 的路线看，Sky 采用了顺时针的 MF 路线，以避免在初期与兽族相遇，不过弊端就是主力部队越来越远离自己的主基地；XiaoT 的 MF 路线显得比较中规中矩，在清理掉 6:00 的中立生物后，直接开向了 Sky 的主矿，看来 XiaoT 也相当清楚 Sky 流初期在兵力上的劣势。顺手清理掉 9:00 的中立生物后（图 2），XiaoT 大概也可以猜想到 Sky 的 MF 路线了，果断的选择了杀向 Sky 的主矿，XiaoT 的猜想没错，Sky 这个时候正在对位的 3:00 清理中立生物（图 3），面对 XiaoT 的进攻，只能选择回城。

从开局阶段看，XiaoT 的 MF 路线以及进攻时机都掌握的恰倒好处，然而 Sky 流中不可缺少的箭塔，以及 Sky 精心设计的回城位置兵不血刃的瓦解了 XiaoT 的进攻（图 4）。



恐怖的召唤生物

XiaoT 在回撤的同时，Sky 也从酒馆中招募出了兽王作为自己的第二英雄，并依靠两个英雄所召唤出的水元素以及豪猪向 XiaoT 发动了反击，不过看到兵力不占优势，Sky 选择了暂时撤退，在家中指挥四个农民同时修建两个神秘圣地（图 5），希望可以尽快渡过自己的兵力空虚期。暂时的撤退也迷惑了 XiaoT，让 XiaoT 继续安心出去 MF，并没有想到 Sky 立刻杀了一个回马枪，正在外面 MF 的 XiaoT 也只有选择了回城。不过这次回城后 XiaoT 展现了自己 APM300+ 的操作，很快指挥自己的部队将 Sky 的兽王围杀（图 6）。



Sky 看到自己二英雄被杀，选择了撤退，通过地精商店后，发现 XiaoT 并没有继续追击自己，因此即时的选择了 MF 地精商店处的中立生物，如（图 7）我们可以看出 Sky 将中立生物引出来打，这样就算 XiaoT 发现了自己的意图也会被中立生物所阻挡，不至于被两面夹击。

成型的 Sky 流

接下来的比赛，Sky 二英雄兽王从祭坛里复活加上从神秘圣地中走出来的男巫 + 女巫，Sky 流的兵力配置已经基本完成，而 XiaoT 这边的兵种搭配依旧是先知、牛头加上兽兵以及萨满，从以往的战斗中看，这样的部队将很难与人类的 Sky 流相抗衡。果不其然，双方在 5:00 的分矿处发生了一次大规模的碰撞，Sky 依靠大量的召唤生物配合法师部队很快的将兽族打回了家中，并在优势的情况下果断出击，没有给对手一丝喘息的机会，最终 XiaoT 郁闷的打出了 gg（图 8）。Sky 也凭借本场比赛的胜利获得自己在 05 年的第一个冠军头衔，而摆在 XiaoT 面前的将是如何在最短的时间内攻破 Sky 的 Sky 流……

综观近期的比赛，Sky 流给兽族玩家们带来了不小的压力，而 XiaoT 在面对 Sky 的几场比赛中也都惨死在这种战术之下（本届 CCG 胜者组决赛中 Sky 就曾依靠变种 Sky 流——双狮鹫笼给予了 XiaoT 沉重的打击）。

战术点评

由于篇幅有限，笔者简单的向读者介绍一下 Sky 流中需要注意的事项：首先，祭坛 + 伐木场的开局是为了在最短的时间内拥有第一个防御，这样在初期兵力较弱的情况下可以有效阻止 Orc 的 rush；其次，第二英雄兽王出现前尽量避免与对手主力部队相遇，而兽王第一点技能升级豪猪，第二点技能加经熊，因为两者都有 400+ 血不会被萨满一次净化掉；第三，由于以召唤生物为主，所以神秘圣地中先出女巫再出男巫，记得给男巫升级净化，在对战时女巫的减速很重要，最好可以施放到兽族的每一个单位；第四，Sky 流对战斗时的阵型要求极高，记得给英雄买补魔的药品，如果阵型不好请选择暂时撤退。■（文 / 世玉）

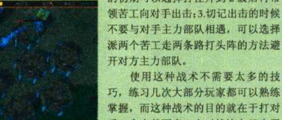
魔兽中的箭塔实用讲座（一）

魔兽中利用箭塔配合主力部队获胜的例子屡见不鲜，本期开始的小技巧当中，笔者将着重为大家介绍几种合理的箭塔码放方式。第一讲从大家最喜欢的 Tower rush 开始，这个战术其实从很久以前开始广泛流传，其中最另类的一种当属初期一队苦工配合单英雄了。

以兽族为例，初期依旧是英雄祭坛+地洞的开局，不用建造兵营，在第 10 个苦工左右建造战争磨坊，这里注意战争磨坊要尽量往里造，防止对手过早发现你的意图。在拥有 1 队左右采集木头的苦工后就可以出击了，这时候你的金钱、木头也应该达到 800+和 600+，注意这时候家里还是要不停的建造苦工去伐木。

后面的战斗中技术含量就比较低了，更多的是对操作上的要求。需要注意的几点：1.尽量在同一时间让苦工造箭塔，而箭塔要尽量往里码放，以能射到对方主基地为准（图 1）；2.英雄可以根据自己的喜好选择首发，如果是剑圣这类的英雄开始以骚扰为主，如果是法师型的初期可以选择打怪升到 2 级后再带领苦工向对手出击；3.切记出击的时候不要与对手主力部队相遇，可以选择派两个苦工走两条路打头阵的方法避开对方主力部队。





使用这种战术不需要太多的技巧，练习几次大部分玩家都可以熟练掌握，而这种战术的目的就在于打对手一个出其不意，在对战比自己水平高的玩家时往往能有意想不到的结果，当然如果是 2v2 的话，这个战术也是相当不错的一个选择。



CS 实战

——开局篇

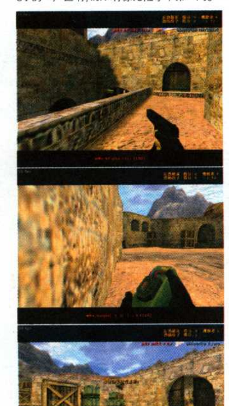
Dust2 这幅国内玩家最喜爱的地图曾经被称为最能体现战术思想的地图之一，T 可以选择多点进攻，而 CT 作为防守方更需要密切的配合来低档对手的进攻。本期以 04 年底结束的奥美王中王全国总决赛八强第一轮中 wNv Vs As@Dust2 的 Demo 为例着重分析 T 在沙漠 2 上的进攻套路。Demo 下载请到家游网站"媒体中心"。

wNv:
wNv Jungel(J)(J)
wNv 44'alex <Li>
wNv tK <mal>
wNv mikk <w>
wNv SmiLe <SmL>

AS:
Abitstrike Laixllaixi
Abitstrike freestyle
Abitstrike wow
Abitstrike Kyurc
Abitstrike 117Q(>.<)-O

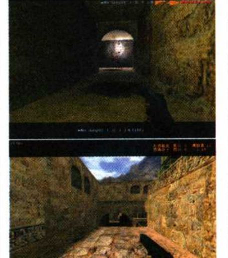
手枪局

上半场由 wNv 先做 T，开局快速 Rush 小道，AS 中门采用了当年 Devil-U 队著名的立体防守站位，44 率先击毙 Laixi，没有了中门的威胁 T 迅速进入小道弯道并歼灭 freestyle。CT 火力被吸引至小道，而此时 Jungle 与 tK 乘虚而入 B 区并安放 C4。小道的匪徒立即由 B 洞转移防守 C4，姗姗来迟的 CT 大部队在与 wNv 火拼后仅剩下 Kyurc 一人，然而精准的 USP 也回天无力，mikk 于 C4 爆炸前击毙了强行拆包的 Kyurc。随着 C4 的一声巨响，wNv 有惊无险拿下第一局。



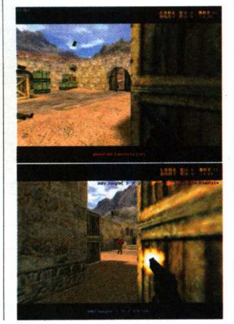
国内许多战队在快速 Rush 小道的时候都喜欢从中路跳下，无疑这是进入小道的最快路线，然而中门 CT 可以观望到 T 的中路动向由此猜测到匪徒的进攻思路。从这个角度考虑可以事先向中路投掷烟雾弹达到干扰 CT 视野的效果。在长枪局中特别是 CT 经济局时我们经常会见到中路烟雾弥漫的景象。wNv 并没有采用这条路线，为佯攻小道主攻 B 点的战术埋下了伏笔。44 秒杀 laixi 也为佯攻增添了几分真实感，从 Demo 中可以看出 AS 显然认为 wNv 快攻小道，B 区防守队员迅速回防。wNv 时间差的掌握也十分准确，小道得手后 Jungel 与 tK 立即进入 B 区，CT





依然没有发现匪徒的真正目标。

AS 的手枪局 4T 主攻 B 点，Laixi 一人 A 点骚扰。用"未卜先知"来形容 wNv 的防守一点也不为过，以绝对优势领先的 wNv 下半场开局大胆采用赌博式防守：2 人进 B，2 人进 B 洞一层，一人中门。这也体现出 wNv 绝对



的心理优势与自信。B 洞内的短兵相接也许是 AS 史料未及的，这时 Laixi 也已经从 A 大摸上了 A 平台，B 洞内的队员背腹受敌的情况下损失两名队员，分散的兵力面对 CT 团团包围取胜无望，AS 丢掉第二个手枪局。



AS 过早进入 B 洞使得原先安排的战术毫无意义可言，假设 4 人在 B 洞外卡点，Laixi 先去 A 大试探虚实，wNv 在第一时间没有发现敌情的话，也许会有人由 B 洞抄后路，那将面对 4 把卡点的 Glock...B 洞的队员也可能会撤回警墓，防守 A 大，当然也可能会保持防守阵型。在笔者看来第一种可能机率最大，在人数上占优势的 AS 此时进攻 B 点不迟。第二种可能次之，第三种可能比较小。当 Laixi 摸至警家斜坡路口时会及时发现防守的部署情况，而 CT 发现 A 区出现进攻火力后，B 点防守相对会出现暂时性的松懈，这时进入 B 洞才是最佳时机。由于第三种可能的机率较低不再作分析。AS 此局失利的原因一来对 wNv 的防守站位估计不足，二来进攻时机的掌握也欠缺火候，与上半场 wNv 的手枪局相比起来就显得相形见拙了。







综述

手枪局在 15 局的新赛制中关键作用已不同往日，依靠手枪局取得场上主动权对于打击对手的经济和心理防线有着不可忽视的作用。配备半甲依然是 T 的手枪局首选装备，根据战术需要可有一两名队员购买 USP 及闪光弹或烟雾弹，甚至还可以交换装备，SK 战队的手枪局就是典型例子，不再做详细分析，大家多看看 Demo 便可。以 wNv 的第一个手枪局为例，对中门投掷烟雾弹后会严重影响 CT 视线，立体协防小道的 CT 战斗力大打折扣，小道的防守显得很为薄弱，而且烟雾对于之后的战术性转移都是有帮助的。闪光弹的使用再啰嗦一句，快速 Rush 的话，购买闪光弹的队员注意队形，不要落在队伍的最后面，否则扔出去的闪光弹可能会害了队友。已经到位的队员也不要急着往外冲，等闪光弹到位后再去抢肉吧，保证你抢得更舒服。





国内战队的手枪局越来越成熟，加上防守方对于半甲速攻的战术破解之道逐渐得心应手，这就更需要进攻方在手枪局的安排上越发细致入微。下期将继续分析本场比赛的长枪局及经济局，希望各位能从拙文中认识和理解更多的战术，毕竟战术是活的，如何将纸上谈兵变为临场应用也是每一位玩家需要仔细考虑的问题。新春之际祝广大读者新年愉快！■（文/Mang1Er）







波斯王子：武者之心

■提供商：暂无国内代理 / ■类型：冒险［AD］/ ■适用机型：多机型 / ■购买方式：官方Wap下载







自从上个世纪80年代发售PC版的开山之作后，超人气动作游戏“波斯王子”系列日前再度登陆手机平台！就在《波斯王子：武者之心》上市的当天，手机版也宣布上市，这已经是该系列第3款手机平台游戏了。

玩过“武者之心”的人都知道王子的绝技是飞檐走壁，手机版中玩家同样能体会到这种纯动作的快感。当然，期盼有一天我们能在手机上实现对时间的控制。至于PC原作里并不复杂的战斗，手机版里同样继承衣钵，也是简洁爽快。

总体来说这款游戏很忠实于PC原作，让人玩起来感觉亲切。另外，与当年PC平台第一版《波斯王子》格外神似的画面，让人顿生怀旧之情。■



特洛伊战记

■提供商：猛犸科技 / ■动作［AC］/ ■适用机型：多机型 / ■购买方式：移动“百宝箱”下载

公元前1193年，特洛伊国王普里阿摩斯和他俊美的二王子帕里斯在希腊斯巴达王麦尼劳斯的宫中受到了盛情的款待。但是，帕里斯却和麦尼劳斯美貌的妻子海伦一见钟情并将她带出宫去，恼怒的麦尼劳斯和他的兄弟迈锡尼国王阿伽门农兴兵讨伐特洛伊……

你是否有过尝试成为一国之主的感觉？《特洛伊战记》将给你这样的机会。希腊军队已经占领了特洛伊的海滩并要准备攻打城池了，作为国王的你，快去击退敌人吧！通过战斗玩家可以升级自己的战车和武器系统，游戏中还可以获取很多诸如增加生命值之类的宝物。快拿起宝剑，你必须经历8道艰难的关卡来最终保卫特洛伊的自由和幸福！■









大汉王朝

■提供商：岩浆数码 / ■类型：策略［ST］/ ■适用机型：多机型 / ■购买方式：移动“百宝箱”下载







“犯强汉者，虽远必诛。”汉朝初年，匈奴屡犯边境，汉高祖刘邦亲征被围白登。侥幸脱困后认识到汉军当时实力不及强悍的匈奴铁骑，于是对匈奴采取了韬光养晦的策略，一面送礼和亲，一面积极富国强兵。历经文、景二帝，到汉武帝时终于开始了对匈奴的反击。

《大汉王朝》正是一个以此为背景的策略游戏，把你带回两千年前的遥远西域，看你是否能建立卫青、霍去病的盖世功勋！■

冰海孤狼 U-57

■提供商：掌中米格 / ■类型：策略［ST］/ ■适用机型：多机型 / ■购买方式：移动“百宝箱”下载



本游戏以第二次世界大战为背景，在北大西洋上，德国海军能在海战中占尽优势，靠的是U级潜艇的良好性能，这回你要扮演一艘U级潜艇的指挥官，对英国皇家海军舰队实施无情的猎杀。

玩家指挥的潜艇被任命切断敌人的海上运输补给线。穿越冰冷的北大西洋，你将遇到数量远多于己方的敌舰，但是潜艇优秀的隐蔽性将帮助你完成这项任务。游戏中，要使用有限的鱼雷，去与敌舰周旋。你可以透过潜望镜，观察到海面上的敌人的一举一动，或尾随、各给以迎头痛击就看你的喜好了。■

夏季运动会之竞技

■提供商：我玩网 / ■类型：运动［SP］/ ■适用机型：Nokia S40/60 / ■购买方式：移动“百宝箱”下载









这款“夏季运动会”的新作囊括了四项极具吸引力的室内比赛：自行车、攀岩、射击、举重。让玩家从手到脑都能感受到运动的畅快淋漓，并在各项运动中测试玩家控制的运动员的速度、灵敏度、力量素质以及坚定的意志力。

自行车比赛可以测试“你”的速度和腿部力量，攀岩比赛则需要强劲的四肢和平衡。游戏丰富的趣味性、竞技性和知识性是吸引玩家的重要因素。同时，游戏支持多达十个用户的同场竞技，玩家们较量一下谁是力量的最强者！■



水浒英杰传

■提供商：岩浆数码 / ■类型：策略［ST］■适用机型：Nokia S40/60 / ■购买方式：移动“百宝箱”下载







你想完成当年一百零八将未完成的理想吗？你想将梁山好汉的英名书写到底吗？还等什么，赶快进入《水浒英杰传》的世界，在游戏中尽情展现你的聪明才智吧！这是一个回合策略游戏，任务是占领全部城镇。初始时玩家控制宋江和李逵，通过不断的战役获得更多的兵力。

将玩家控制的人物移到占领的城镇时可以进行解散部队和组建部队等操作，而征兵时则需要有足够的金钱。金钱有两种方式获得，一是在大地图中随机获得，同时占领城市数个回合后也会增加金钱。地图上还有一些宝箱，里面的宝物可以装备到自己的英雄上，英雄会有自己特有的技能。游戏中有些特殊兵种需在特定的城市才能征得。这样一个充满策略的游戏，够吸引人吧？■

（文/手机狗&一刀）

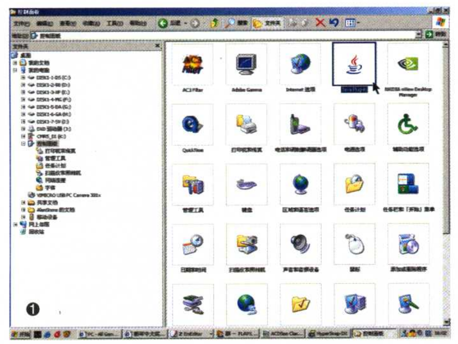
我把电脑变成手机了

诺基亚手机模拟器应用指南

随着软硬件技术的不断进步，手机已经大大超出了通讯工具的范畴，各种多媒体功能的出现，大大丰富了手机这个“方寸天地”的内涵。现在你只需要一个高性能手机，即可实现随处娱乐的目的。也正因如此，大量游戏厂商和玩家不约而同的把目光投向手机游戏。

作为游戏玩家来说，拥有具备游戏功能的手机自然不会放大好机会，但倘若自己的手机过于“经典”，能不能用 PC 体验一下呢？答案是肯定的，下面就为大家介绍今天的主角：Nokia Developer's Suite（诺基亚开发者套件，以下简称 NDS）。简单说来，它是诺基亚为开发人员提供的开发套件，方便他们在电脑上调试游戏。NDS 所针对的手机为诺基亚 S40/S60 系列手机。

由于 S40/S60 上运行的游戏大多基于 SUN 公司的 Java 语言开发，所以安装模拟器前需安装 Java 运行环境。在官方网站下载页面（java.sun.com/j2se/1.4.2/download.html）找到 Download J2SE JRE 链接，同意协议后选择 “Windows Offline Installation Multi-language”（离线多国语言安装包）下载安装，完成后在控制面板中可以看到 Java Plug-in 控制台（图 1）。


❶

接下我们安装主角 NDS 的最新 2.2 版（下载地址：www.forum.nokia.com/main/0,6566,034-2,00.html），这个软件完全免费。

安装模拟器的系统要求：

CPU：700MHz

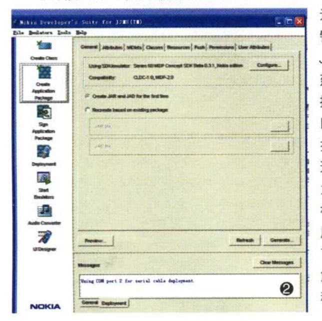
内存：128MB

系统：Windows NT4.0（SP6 以上）

Windows 2000（SP2 以上）

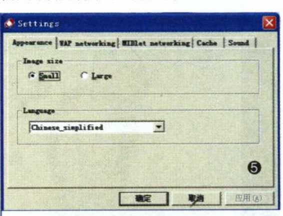
Windows XP（SP1，SP2 无法使用）

安装完成以后，启动模拟器后就可以看见界面了（图 2）。模拟器的左边是常用开发功能，譬如创建 Java 游戏 JAR/JAD 程序包，创建游戏数字签名，转换音乐为与手机硬件匹配的 MIDI 文件，模拟红外、蓝牙、GPRS 连接等，对玩家没有太大用处。当然，对手机游戏开发感兴趣的朋友们也可以研究一下，通过这个软件了解手机游戏的开发过程。


❷

回到主题，进入模拟界面（Start Emulators），其中已经包含了诺基亚 S40、S60 和 S90 的 SDK（Software Development Kit，软件开发工具包），并可以随意添加诺基亚其他机型的 SDK（图 3）。运行游戏前需要选择与游戏匹配的机型的 SDK。模拟器的使用的方法非常简单，在 “Application” 中选择游戏所在的目录位置（目录及游戏不要使用中文名），只要知道游戏对应什么手机型号，在相应的 SDK 前勾选，然后按下 “Emulate” 即可开始模拟。另外，某些游戏有可能只有一个单独的 JAR 程序包，不能使用模拟器直接运行。这时需要通过模拟器的 “JADMaker” 创建一个 JAD 索引文件：直接把 JAR 文件拖入窗口中，程序会自动创建一个 JAD 索引（图 4）。在设置好运行方式（全屏幕或手机屏幕真是尺寸）后（图 5），就可以开始玩游戏了（图 6）。

❸ ❹



❺

需要注意的是，此模拟器的硬件要求相当高，之前给出的配置仅仅是运行模拟器。但这并不是说模拟器在游戏过程中很慢，而是模拟器在启动时需要耗去大量的时间。另外，模拟器对中文支持非常差劲，如果模拟中文游戏，游戏中字体出现方格是家常便饭。最后，此模拟器不能模拟 N-Gage 专用游戏（包括 N-gage QD）。

目前他的手机模拟器或者说手机游戏开发工具非常多，但它们在使用上都与 NDS 大同小异，只要掌握其中的一种，其他的也能举一反三了。最后，如果大家在使用过程中有什么问题，请来 www.playgamer.org 的模拟器板块交流。■（文/Choko）


❻

手机游戏英雄会

家游新浪联合调查6

采访/石磊

通过“手机游戏英雄会”这半年的采访，我们共同认识了手机游戏这个新兴、向上、活力的产业和这个产业里的人。在2005年，国内的手机游戏领域将会以更快、更健康、更高质的增长带给所有玩家更大的快乐，让我们共同期待手机方寸之间更多的惊喜吧。

空中网 KongZhong Corporation

空中网成立于2002年5月，是由创始人周云帆和杨宁在美国硅谷及香港风险投资基金支持下创办。空中网致力于以彩信（MMS）、Wap、Java等2.5G、3G为主要开发平台，以领先的技术水平和对用户的深入理解来提供广受欢迎的娱乐产品和完善的服务，是其丰富内容得以实现的重要保障。公司产品线成功实现了与中国移动MISC平台、DSMP平台、MMS平台、IVR平台的接入，并且以富于创新的技术和人性化产品界面，在当今手机增值服务行业中脱颖而出。2004年7月9日，空中网在美国纳斯达克挂牌上市（NASDAQ:KONG），从此，空中网开始致力于推动全球通信增值服务行业的发展。



空中网空中娱乐产品事业部总经理胡斌先生

我们本次的采访对象是空中网空中娱乐产品事业部总经理胡斌先生，采访就在颇具中国传统儒雅和国际化工作激情双重气质的胡斌先生的办公室里开始了。



本刊记者（以下简称记）：请您介绍一下空中网在目前主要代理/制作哪些平台的手机游戏？这些不同平台的产品所占的比率如何？

胡斌（以下简称胡）：首先，空中网是一个既负责代理游戏，同时也会制作游戏的服务提供商。在我们的所有产品中，目前以K-Java平台的游戏为主，这是和K-Java平台游戏目前有比较成熟的商业模式决定的。当然，Brew平台的产品我们也有所提供，但是因为Symbian平台游戏目前在国内还没有合适的商业模式，我们很少涉及此平台。







空中网代理的正版《细胞分裂：明日潘多拉》手机版

不过，由于空中网进入Wap游戏领域很早，有着丰富的经验，因此我们的Wap游戏在我们的产品中也占有很大的份额。

记：那么，在移动的“百宝箱”业务中，您觉得哪种类型的游戏更加受到手机游戏玩家的亲睐？

胡：目前当然是RPG、动作等和传统游戏联系更大的类型更加受欢迎。不过，也许这也算是中国特色吧，以麻将为主体的游戏同样很火。

记：我们知道，在目前的手机游戏玩家里面，很大一部分人并不是传统游戏玩家，他们相比后者，没有后者身上所具有的对游戏的“忠诚度”，也就是他们很有可能随时离开游戏玩家这个群体；而对于传统游戏玩家来说，虽然他们中一部分比较前卫者会涉足手机游戏，但因为他们对于游戏过于“忠诚”，使得他们更愿意选择大型的手机游戏，譬如N-Gage平台、Symbian平台游戏，或K-Java平台的传统游戏手机移植版。并且，有一个很大的问题是，他们中绝大多数人玩的是盗版游戏。您对这个类型的玩家抱有什么态度？

胡：您说得非常对！首先，这群玩家是可爱的，正如多年前作为贵刊的读者和PC游戏入门玩家的我一样，他们为这个市场做出了一些客观的贡献。但是，作为提供劳动成果，也就是游戏的我们，肯定是谴责盗版和使用盗版游戏的行为的。我觉得，让玩家从通过盗版接触手机游戏到他们逐渐成长为成熟的手机游戏玩家，需要整个行业，包括厂商、玩家和媒体的共同努力。我在此呼吁他们，当玩到某个公司的非常棒的盗版游戏后，能够开始支持这个公司的其他同样出色的正版游戏。





空中网最著名的Wap游戏《夺宝中华》和《西游记》

记：那么，对于如今比较受关注的手机图形网络游戏，您有怎样的看法？

胡：首先，这绝对是未来手机游戏发展的一个必然方向，就如同PC网络游戏一样，毕竟，人都是不断追求与其他人的交流、沟通的。但是，限于速度、对不同机型支持的复杂度等方面的限制，所谓纯粹“图形化”的手机网络游戏在目前来看，实现起来非常困难。

不过，我倒是觉得手机Wap游戏在目前的网络、硬件条件下，是手机游戏网络化、社区化的一个非常好的形式。首先，Wap游戏非常像当年的文字MUD，譬如我们的《三国志：夺宝中华》，现在的平均再现人数达到了1700人——这对于手机游戏来说是非常惊人的！而且，目前的Wap游戏玩家的消费习惯非常类似于PC网络游戏玩家，他们会组织公会，会进行公会间的PK，会进行线上线下的各种交流活动。而且，难能可贵的是，目前的这群玩家非常有责任感。比如，在我们的Wap游戏论坛里，会有很多老玩家自发的写攻略、上手指南，甚至是告诉新玩家游戏的各种资费收取，给他们最经济的移动GPRS服务套餐建议。而对于学生玩家，老玩家

们还会报以“不要耽误学习”之类的关怀，这点连作为服务提供者的我们都没有想到，我们对他们非常尊敬。

因此，如果说目前最合理的手机网络游戏形式，我还是认为Wap游戏无论从技术成熟度、硬件支持度还是玩家素质来说，都是最为合适的！

记：那么，如果让您对所有手机游戏玩家说一句话，您最想说什么？

胡：因为你们的支持，2005年，中国将会有更多精彩的手机游戏，这个世界会为你们而越来越精彩！■

岩浆数码 AARON

成立于上海的岩浆数码科技作为手机游戏的开发商和发行商，近两年来在业界不断展露头角。在2005年，也是业界普遍认为手机游戏市场将会蓬勃发展的一年即将到来前夕，本刊记者特地采访了岩浆数码CEO王江，也倾听了王总对手机游戏产业的未来发展和自身企业探索道路的介绍。

岩浆数码CEO

王江，毕业于清华大学，于2001年10月发起创立岩浆数码，并任董事长兼CEO。在此之前，王江曾担任英斯克科技(Intrinsic，纳斯达克上市公司“灵通网”的前身)的负责整个中国区市场和销售的副总裁，任职期为2000年3月至2001年8月。在英斯克之前，王江从1996年7月至2000年3月，任职于西门子(中国)市场及销售经理。



岩浆数码CEO 王江先生

本刊记者(以下简称记)：面对业界普遍流传的一种说法，2005年将是移动的手机游戏年，您怎样看待？

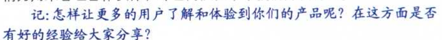
王江(以下简称王)：说今年是中国移动的“手机游戏年”是可以理解的，虽然我目前并没有觉得实际情况会这么乐观，但大家对手机游戏市场今年的期望都非常一致，今年6、7月会是非常重要的点。

目前大家普遍认为的手机游戏市场瓶颈有两个，一个是终端用户的普及数量，但事实上，到去年年底，根据我们和运营商一起所作的数据分析，发现这是个错误判断。目前国内支持Java的手机有1500万部，但激活率很低，不到200万部。因此移动看到我们的调查数据，也是又惊又喜，惊的是用户普及率怎么这么低，喜的是未来发展的空间还是非常大。一开始，他们(移动)预计今年的发展空间将是去年的4倍，乐观的预计是6倍，因此今年下半年将会是非常关键的时期。另一个就是增值业务的实际用户(GPRS、Wap和百宝箱等)，现在移动倾向于20元不封顶的GPRS包月政策，同时目前在网内已经有接近6000万的GPRS用户、2000多万的WAP激活用户，这个比率还是非常不错的。

记：贵公司目前的核心开发团队有多少成员？分别分为哪些部门？

王：全公司共有40名员工，来自各个领域，结构互补。他们有来自于移动运营商(中国移动China Mobile、卓望Aspire)的，有来自知名SP(灵通Linktone)的，也有来自知名游戏开发公司(昱泉INTERSERV、华娱无线China Wireless Art)的。其中，研发人员占到20多位，市场人员10多位，同时我们正在北京设立另一个研发中心。




受玩家欢迎的《大汉王朝》在岩浆公司里也是地位颇高

记：请您介绍一下岩浆数码目前在手机游戏产业中所处的位置以及目前的主要工作？

王：我们把行业看成四个重要环节，并且这种看法正在行业中取得广泛共识——运营商、分销商、发行商和开发商，这四者组成相互依存的价值链体系：运营商更多的是一个通道，构建计费渠道，主要负责用户初步挖掘，建立收费机制；分销商主要是国内典型的大的SP，包括TOM、空中网、新浪等，负责建立起细致的线上线下分销渠道，将各种手机产品传到用户手中；我们作为发行商，掌握着产品和品牌，使用户对品牌建立好的印象和忠诚度；开发商，不言而喻，就是做最好的游戏。

我们采取的方法一是树立品牌，通过用户调查在用户心目中树立自己的品牌形象；二是管理好营销渠道，怎么和各类分销商建立很好的渠道，让他们帮助我们更好的更多的渗透产品销售；三是建立产品管理渠道，一方面自己开发产品，另一方面管理外包商开发商开发产品。目前我们的产品90%自己开发，一年后会降到50%以下，我们将把相当一部分精力用来管理合作伙伴和外包商队伍来帮我们开发游戏。



记：怎样让更多的用户了解和体验到你们的产品呢？在这方面是否有好的经验给大家分享？

王：我们现在要做两个方面的工作：首先是研究用户在哪里以及用户的使用习惯，通过对用户职业习惯和组成结构的分析，不断填充用户数据库，更好的把握和有效帮助用户，比如在用户重合度很高的媒体上作广告投放；二是研究渠道，找出最善于覆盖用户的渠道特点，做渠道分析的同时整合渠道力量：比如空中网Wap用户积累很多，手机上网用户是下载游戏的最基础来源；TOM网线上线下资源结合的很好；此外我们在南方的一个SP合作伙伴，擅长通过各种大型卖场活动作推广。因此找到合适的用户需求和相对应的渠道，成为我们目前比较关注的方面。

记：您曾表达过这样的态度，目前90%的自主开发游戏比例，在一年之后要降至50%以下，是否代表了您将重点向发行商的角色转移？

王：我个人仍然看好开发队伍，但一个人不能把所有产品做好，我们现在的工作是要把外面的脑子、手为我所用。手机游戏的开发分为两方面：一是工业化生产的方面，保证产品品质即时投入市场；另一方面就是艺术创造，保证灵感涌现。我们现在就是保证游戏要有灵气，同时又能源源不断的按计划实现，有成本控制，讲求效率，我认为这才是最重要的。



岩浆数码的未来定位就是国内领先的手机游戏发行商，为此我们已经作出了不懈的努力和取得了不错的成绩，明年开始我们还将更大精力投入海外市场的推广工作，目前在欧美等地都已经拥有了固定的渠道合作伙伴。■

视频娱乐中心

PowerColor AIW 9800SE 黄金版

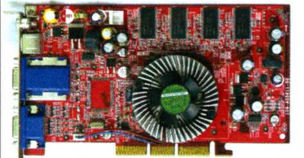
都说 PC 是全能的个人数字中心，但在主板芯片组随着技术的提升而提供了越来越丰富的数据输入输出接口类型之时，PC 的图像能力似乎还仅仅局限在提高 3D 图像性能这一狭窄的领域——当你接触到 ATI 公司的 All-In-Wonder 图形卡，你就会为它所带来的 PC 视频娱乐应用的无限可能性而欢呼，并且这一切比以往都来得更具性价比。

ATI 公司的 All-In-Wonder 系列产品，传统上是属于该公司桌面图形卡产品的高端线，在每一代图形芯片推出之后，都会有相应的 AIW 版本面世。其本身除了拥有强悍的 3D 图形性能之外，更将电视信号接收、复合视频 /S 视频的输入 / 输出、实时 MPEG2 压缩录制等功能集成在一片图形卡上，极大的拓展了 PC 的视频娱乐应用领域。

由于 AIW 图形卡的高度集成性和功能设计上的复杂性，除了 ATI 之外，市面上没有任何其它类似的竞争产品。ATI 对这一系列产品向来也是不惜血本确保其做工质量，早期只会推出 ATI 原厂的产品，直至不久前才开始由 ATI 的一线合作大厂推出各自品牌的 AIW 图形卡产品。最近迪兰恒进就将其 PowerColor AIW 9800SE 以“黄金版”规格和 1299 元的定价推向市场，令垂涎 AIW 图形卡超强功能的玩家大喜过望。PLAY!LAB 也第一时间为各位带来了深度产品剖析评测，希望能为各位过年期间聚敛的压岁钱提供一个最有价值的消费目标。好，废话少说，切入正题！









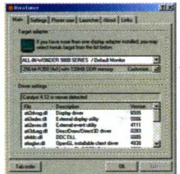
AIW9800SE 黄金版（上）与标准 9800SE（下）在显存规格上有明显差异，此外 AIW 显卡增加了飞利浦高频头和 ATI Rage Theater 200 视频输入 / 输出芯片，因此相关的元器件密度相当惊人。

低价入市与“黄金”提升

首先来看看 9800SE 这块基板，它曾在 2003 年 7 月 11 日由 ATI 发布，并联合 12 家板卡厂商专门面向中国市场推出，采用 R350 图形芯片，搭配 128MB 显存，内核 / 显存工作频率 325/500MHz，集成 VGA/DVI/TV 输出接口，在当时引起极大的关注。虽然 SE 版将渲染管线由 PRO 版的 8 条屏蔽为 4 条、显存位宽则由 256bit 减为 128bit，但通过驱动程序或硬件修改的方法可将渲染管线恢复为 8 条，借此显著提升图像性能。

当然，这款“性价比之王”也不是块块都能开启 8 条渲染管线并正常显示图像的，因为关闭的 4 条渲染管线中有很大的部分是有瑕疵的，开启后会出现画面破碎的现象，不具备完整的可用性。但巨大的市场需求，也促使一些厂商推出了 9800SE 的“黄金版”，其显著特征就是保持了 9800PRO 的 256bit 显存位宽，同时甄选了品质优良的元件，使修改开启的 8 条渲染管线有很大的机率正常显示图像，从而使其真正“接近”成为一块 9800PRO（9800PRO 最高支持 256MB 显存容量，但 9800SE 最多只支持 128MB 显存容量）。

我们使用修改驱动的方法将 AIW 9800SE 黄金版的渲染管线恢复为 8 条，并针对修改前后进行了 3DMark05 和 FF11 图像性能测试，测试环境为浩鑫 XPC SB65G2v3 准系统（Intel 865G/ICH5 芯片组），P4E2.8@3.45GHz + 现代原厂 DDR500@490MHz（时序 3-4-4-5）256MB×2。



恢复 8 条渲染管线后成效斐然，3DMark05 的游戏测试成绩提升了 55.7%，FF11 的性能测试成绩提升了 21.3%。由于其 RV350 核心是完整支持 DX9 和 ATI Smart Shader 2.1 和 Smooth Vision 2.1 3D 视觉渲染技术以及 Hyper-Z III+ 显存带宽优化技术，因此无论从性能还是特性上都可以满足目前主流 3D 游戏的需求。

核心频率/显存频率	显存位宽/管线数量	显存位宽/管线数量
380MHz / 600MHz	256bit / 4	256bit / 8
3DMark05 GAME	**1468**	**2286**
FF11 Benchmark 2	**5086**	**6167**



AIW 显卡的接口提供了影音输入（蓝色）、同轴电视天线输入、影音输出（黑色）及 DVI 数字输出端子，包装中则附带有相应的转换器材，其中有我们相当熟悉的蓝色 VIVO 转接头，以及 AIW 显卡特有的多信号输出头，包含的 S/PDIF 音频输出、LineOut 音频输出、S 视频输出、复合视频输出。另有复合视频、S 视频转接延长线及 VGA-DVI 转接头。

与最初的 9800SE 相比，这块 AIW 9800SE 黄金版的显存也从普通版的 8×16bit 的 128MB/128bit 位宽、TSOP 封装 4 纳秒规格，提升为 MBGA 封装三星 3.3 纳秒规格、8×32bit 的 128MB/256bit 位宽显存架构，当然其显存频率较 9800PRO 标准的 2.8 纳秒 /680MHz 还是有些差距，这应该是生产厂商为拉开产品档次而做的设定。由于 AIW 显卡上整合了飞利浦模拟信号高频头及相关元件，所以我们不推荐进行核心 / 显存超频使用，以免影响稳定性和收视品质。

与高性能显卡需要外部供电的作风一致，AIW 9800SE 黄金版也拥有一个 4 针软驱电源接口，要接上外部供电才能正常使用。但 9800SE 的全负荷工作热量非常小，因此仅配备了一个小型散热器就能满足使用需要，这种低发热量的体系特别适合准系统这样的紧凑环境使用。

把电脑变成全能电视机

安装了 ATI 的 5.1 版催化剂驱动程序后，其 Rage Theater 视频输入 / 输出芯片及 TV Tuner 电视调谐器芯片都被识别出来。此后安装最新的 ATI Multimedia Center 9.03 版(MMC)多媒体中心应用程序，就可以使用包括电视收视和视频录制等功能了。把有线电视同轴电缆或天线电缆插入显卡的同轴天线端子，然后将显卡输出线缆中的音频线插入电脑声卡的 LineIn 线性音频输入端口，确保电视或输入的视频节目伴音可以由声卡输出。运行 TV 程序，会进入一个制式设定和频道搜索的过程，简单的选择“中国”和“有线电视”模式，然后根据电脑性能不同在 1~5 分钟内完成了 60 多个频道的搜索记忆。然后画面上就出现电视节目画面了。



视频桌面很有特色，截取的实际电视画面由于现在的卫星电视节目均为压缩传送，所以静态帧画面的画质有明显的MPEG压缩痕迹，但在AIW显卡的动态播放中就显得很细腻了。



以S视频端子输入并截取的PS2游戏画面，可以注意到字体颜色和字型都非常纯正锐利，比直接通过S视频端子在普通电视上看要舒服得多，毕竟电脑显示器是"高清逐行"的。

AIW显卡的电视调谐器可接收125个频道，在画面播放模式上更是结合了电脑使用习惯提供了诸多特色功能。比如视频桌面功能可以使动态电视节目画面如同桌面壁纸一样在后台播放；或者设置为半透明叠加画面，即便浏览全屏网页也可浏览电视节目；整合在IE浏览器中的电视按钮按下后，则会在浏览器内搜索栏上方嵌入一个电视播放画面；而频道浏览功能则会在同屏显示49个频道画面并逐一刷新，有想观看的内容则点击该频道画面即可全屏观看，非常方便。

既然号称"全能电视机"，有些玩家一定会想到他们的PS2/Xbox游戏机了。没错，AIW显卡提供的多功能视频输入端子，完全可以将PS2/Xbox的L/R音频及复合视频或S视频传送到电脑屏幕显示出来。这样就能在你的电脑桌前一统电玩世界了，这感觉真是不错。

除了丰富的应用功能特性之外，在核心技术方面，ATI显卡独家的Video Shader及Full-stream技术可在硬件级别上改良视频流的整体质量，在全屏观看视频时可对大动态影像所产生的抽线及马赛克、花斑等瑕疵进行实时修饰，将这些影响画面视觉感受的效应减轻到最小程度。我们的静态电视画面截图所看到的颗粒和色块（目前的卫星传送电视节目都是经过图像压缩传送的，所以静态画质只能说是将就了），在实际连续动态播放时是很难被感觉到的。

AIW 9800SE黄金版也支持完善的克隆/延伸多屏显示功能。只要将电视机通过复合视频或S视频端子与显卡输出端连接，启动电脑后就会识别出相应的显示设备。尽管电视机最高只支持60Hz刷新率，但最新的AIW驱动已经可以支持显示器刷新率的独立设定，因此你可以在电脑屏幕上一边享受85Hz的稳定画面，一边在大屏幕电视上安全的显示当前电脑桌面的画面内容，或通过桌面扩展功能将其设定为延伸桌面显示更多的内容。

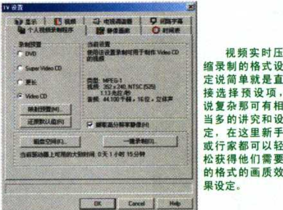
还有视频录像机功能呢！

借助ATI Rage Theater视频输入/输出芯片和视频编码/解码软件，ATI的多媒体中心应用软件提供了针对电视信号、复合视频及S视频的影像实时录制功能。在录制规格方面，除了ATI VCR这种自定义的长时间高画质录制规格外，还提供了丰富的标准影像录制规格，比如适合网络使用的WMV（拥有对应56K/DSL等不同网络带宽流量的规格设定），适合原始视频素材的AVI（VGA 640×480及其他幅面规格），目前流行的MPEG-4高压缩/高画质规格，以及NTSC/PAL制式的MPEG-1 VCD规格或MPEG-2 DVD/S-VCD规格。

视频录制功能首先可使电视收视拥有了"时移"（TV-ON-Demand）功能，即在你有事无法继续观看的时候开启时移功能，AIW显卡就开始录制当前节目，在你回来想要继续观看时，即可从离开时录制的节目继续观看，而当前正在播放的节目还会在后台继续录制。时移节目段还可以通过多画面播放方式与当前节目或其他频道节目同时播放，让你兼顾观看错失的内容和当前内容的需要。

对于熟悉视频的玩家来说，标准的MPEG-1和MPEG-2规格会让他们更感兴趣，因为这两种规格提供了亲手制作标准VCD和DVD的机会，能将感兴趣的电视节目或游戏机的精彩游戏过场录制下来刻成光盘，给亲朋好友在家用VCD/DVD机上播放欣赏。对于电视信号和复合视频信号，用VCD规格会在画面幅面及压缩效果上比较适合，S视频则可以使用DVD规格，而这两者的视频制式、音频制式及更高级的压缩码率和帧参数均可进行调整设定并保存为指定的规格选项。

至于视频压缩对CPU能力的需求，事实上早在PIII600时代第一代的AIW Radeon 7200显卡就可以顺畅的进行MPEG-2的实时视频压缩了，如今几乎可以忽略相关的性能要求。



视频实时压缩录制的格式设定说简单就是直接选择预设项，说复杂那可有相当多的讲究和设定，在这里新手或行家都可以轻松获得他们需要的格式的画质效果设定。

向微软媒体中心逼近

时下风头正盛的微软媒体中心操作系统，正着力将PC引入数字家庭的客厅，将其打造成为数字影音中心。为此我们也在安装了AIW 9800SE黄金版的浩鑫XPC上进行了WindowsXP Media Center Edition 2005中文版(简称MCE2005)的安装运行测试。大家知道，MCE对硬件要求的核心，就是一块通过MCE认证、并具备硬件MPEG-2压缩功能的电视卡，另外还需要一套MCE兼容的遥控器，这样才能充分感受MCE的便利影音功能。虽然目前1299元定价的AIW 9800SE黄金版并未附带ATI的遥控器，我们还是想办法找来一套ATI Remote Wonder无线遥控器套件（市价200~300元）来进行相关的测试。

ATI目前官方提供驱动支持的MCE兼容电视卡为E-Home Wonder及HDTV Wonder，对于9800系列则提供了CATALYST Windows XP Media Center Edition 5.1驱动，可令AIW 9800SE黄金版在MCE中安装包括ATI Rage Theater视频输入/输出芯片及TV Tuner电视调谐器芯片的驱动并正常使用。不过，在安装了最新的多媒体中心应用软件MMC9.03之后，TV程序却无法找到可用的设备。在ATI官方网站上有说明，目前All-In-Wonder及VIVO功能对MCE2005"还不支持"（not currently supported），而对MCE2004的驱动支持则由各板卡生产厂商随产品提供，当然我们也能从网站上找到破解驱动来下载使用。虽然MCE2005对电视卡要求硬件MPEG-2压缩能力，但这应该只是出于降低预装MCE操作系统的品牌机其他电脑部件性能要求的考虑，可以预期AIW显卡很快会提供针对MCE2005的驱动支持。

至于ATI Remote Wonder无线遥控器套件，这是少数可以兼容MCE大部分操控功能的遥控器，在接入它的USB接收器并安装了驱动程序后，遥控器就可以在MCE2005中进行相关的热点移动、点击确认和程序载入等操作了。事实上MCE只是WinXP中的一个程序组件，在普通的WinXP中只要安装了MMC和遥控器驱动后，用遥控器就能在统一界面中调用MMC中的电视/DVD/VCD/CD播放、录制、回放、抓图等组件功能，实现"MCE"的操控功能。

总结

从大约五年前开始使用三千多元的ATI All-In-Wonder Radeon显卡开始，笔者对于电脑上的视频整合功能需求就一发而不可收，此次有机会测试新一代的AIW 9800SE黄金版，相对于当初高达5000元天价的ATI原厂AIW 9800PRO，如今1299元的合理价位，加上通过略加修改驱动程序获得的高效与完整的3D图像表现，可以说是令笔者相当满意。而配合ATI Remote Wonder无线遥控器，在更加成熟的MMC应用程序中的顺畅感受也令人相当惊喜。对于那些选择了时尚的准系统新机，准备为你的客厅或电脑桌面添加数字化影音中心功能的玩家，或者是拥有多种游戏机台，想要全面整合它们的资讯与视讯的玩家，AIW都会让你的PC变得更"好玩"。■（文/PLAY!LAB·游骑）



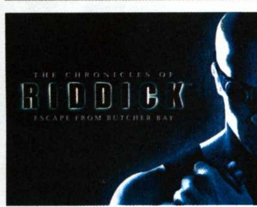
安装在浩鑫XPC SB65G2v3上的AIW9800SE黄金版，蓝色VIVO转接头上已经连接了PS2游戏机的S视频、复合视频及L/R音频端子，另外我们还安装了ATI的无线遥控器套件，这将是一套小巧且影音功能全面的数字娱乐中心，不仅适合电脑桌面，也适合客厅家居的摆放。

当A卡遇见Doom3引擎

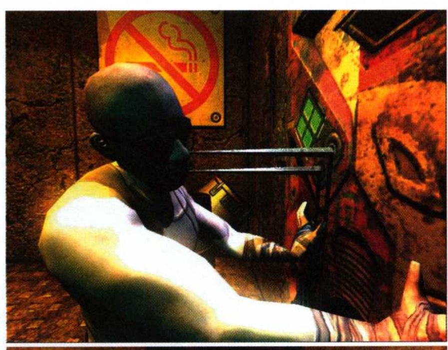
3款华硕ATI核心PCI-E显卡挑战"星际奇兵"

因为众所周知的商业原因，3D游戏新贵《毁灭战士Ⅲ》（Doom3）对于采用ATI核心的显卡支持不够好；而作为新一代3D游戏引擎代表的Doom3引擎，又势必如同其前辈Quake3引擎一样为未来一段时间内许多3D游戏所采用。如此一来，ATI核心显卡在Doom3引擎游戏下的表现如何就成为许多玩家关注的焦点。难道使用ATI核心显卡的用户就与Doom3引擎游戏彻底"绝缘"了么？

Doom3引擎的吃螃蟹者



全球第一款采用Doom3引擎开发的游戏《星际奇兵：逃离屠场海湾》（The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay，以下简称TCR），根据同名电影改编制作，在动作冒险的基础上，融合了射击、格斗、潜行和角色扮演等游戏元素，具有极强的游戏性，为玩家提供了全方位的游戏体验。尤其是在动作格斗方面，TCR的开发者专门设计了一套近身搏斗系统，让玩家不仅能够通过不同的按键组合挥出摆拳、刺拳、左右勾拳来打击敌人，还可以用鼠标右键来封挡敌人的攻击。这尽管需要一定的操作技巧，但是并不难于掌握。加上玩家被敌人击中时所产生的视角晃动，进一步增强了游戏中近身肉搏的真实感。此外，游戏在潜行方面也制作得非常出色，尽管不象其他隐秘行动游戏中要求得那么严格，但是行动紧凑流畅。当玩家避开敌人的视线时，屏幕上不会出现相关的提示，刻意地告诉玩家已经进入了"安全地区"，只是游戏画面改变了些许色调，让玩家从中自行感觉，增加了真实紧张的体验。







解说模式是TCR里最吸引人的一项设定，同时也是游戏最为与众不同的一个特点。当玩家通关游戏之后，便可以选择解说模式进行游戏。在这种模式下，漂浮的解说标记将星星点点地分布于游戏的每个关卡之中。点击这些标记，游戏将暂停下来，而Starbreeze Studios的游戏开发人员则开始为玩家详细解说游戏制作的相关内容。即便是极为细微的环节，只要引起了玩家的注意，游戏开发人员都会"耐心地"满足玩家的好奇心。从而，极大程度地提高了游戏的耐玩性。

TCR最初出现在Xbox平台上，堪称Xbox平台画面最强的游戏之一。而PC版因为拥有更高性能的硬件优势，游戏效果在Xbox版的基础上又有所提高。如果玩家将游戏的全部特效打开，更加细腻的纹理和更高的分辨率使得游戏图像看起来更为真实精美。尽管游戏将环境设定在监狱中，从而不得不舍弃了多样化的室外环境，但是良好的设计、丰富的纹理和鲜活的模型还是使得游戏场景给人留下了深刻的印象。此外，游戏凭借着强大的Doom3引擎成功地渲染出昏暗沉重的游戏氛围，而黯淡的光影效果也突出逼真地表现出监狱中的压抑感。

作为第一款采用Doom3商业引擎制作的游戏，在本刊之前的介绍中大家已经了解到TCR有着丝毫不逊于《毁灭战士Ⅲ》的画面效果，本游戏具备Doom3引擎的诸如动态光源照明、多层纹理贴图、Shadow Volume等一切特效。此外，TCR更是在游戏菜单、Loading界面等细节之处加入《毁灭战士Ⅲ》所不具备图像元素，给人感觉就像是的后者的升级版MOD。

那么，究竟ATI核心显卡在TCR中表现如何？就请大家跟着PLAY! LAB的测试员共同揭开谜底吧！



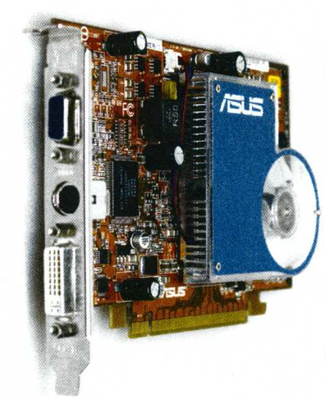
挑战 Doom3 引擎

本次测试，我们使用了由华硕电脑提供的 3 块 ATI 核心 PCI-E 显卡，分别是 ASUS EAX800XT/2DT、ASUS EAX700PRO/TVD 和 ASUS EAX300/TD，首先让我们来看看它们各自的规格：



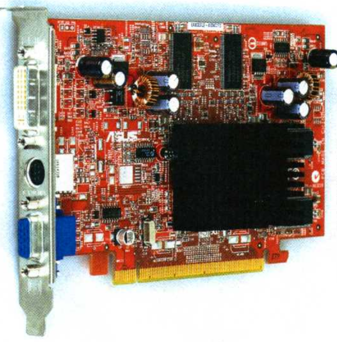
■ASUS Extreme AX800XT PE

ASUS Extreme AX800XT PE 采用 ATI Radeon X800 XT PE 显示核心，核心 / 显存频率为 520MHz/1.12Ghz，显存单元规格为 256MB/256bit，具备双 DVI 数字输出接口和 TV-Out 输出接口。



■ASUS Extreme AX700PRO

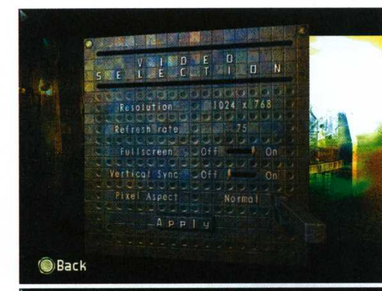
ASUS Extreme AX700PRO 采用 ATI Radeon X700 PRO 显示核心，核心 / 显存频率为 425MHz/860Mhz，，显存单元规格为 256MB/128bit，具备 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。



■ASUS Extreme AX300

ASUS Extreme AX300 采用 ATI Radeon X300 显示核心，核心 / 显存频率为 350MHz/420MHz，，显存单元规格为 128MB/128bit，具备 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。

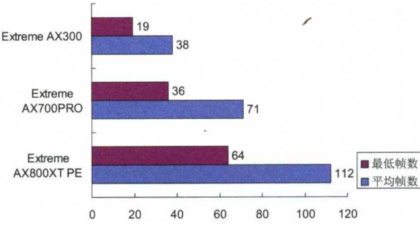
测试





本次测试，我们选择了 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行，驱动程序为 4.12 版催化剂。在 TCR 中，分辨率选择 1024×768@75Hz，Shader Model 为 2.0，材质、阴影特效为最高，关闭各项异性过滤和垂直同步，测试结果如下。

（测试结果表）



从测试结果来看，虽然采用了 Doom3 商业引擎制作，华硕的这三款 ATI 核心显卡在《星际奇兵：逃离屠场海湾》中的表现都非常出色，特别是作为低端产品的 ASUS Extreme AX300，即使在高分辨率、高画质的情况下，运行本游戏也并没有十分吃力，看来 Doom3 引擎并非和 ATI 核心显卡“水火不容”。随着越来越多采用 Doom3 商业引擎制作的新游戏的上市，游戏玩家在选择显卡时看来并不需要面临“A 还是 N”的选择了 ^^■

（文 /Oscar&PLAY!LAB）

AMD64 佳选

微星 K8T Neo / Neo2 主板

AMD 入门级的闪龙(Sempron)处理器，以及面向中高端应用的速龙(Athlon)64 位处理器，分别凭着性价比和超前的技术特性，赢得了从普通消费群到 DIY 发烧友的普遍关注。不过一段时间以来，AMD 的芯片组及 CPU 针脚都有颇多的变换，不要说普通电脑用家，就算是 DIY 行家也要费上一些功夫去甄别个中门道。

微星 K8T Neo2-F

话说 AMD 的配套芯片组中，VIA 是最有渊源的，而当 AMD 推出它的速龙 64 处理器时，VIA 则在主板芯片组市场上与 Nvidia 展开了激烈的角逐。K8T800 和 K8T800 Pro 芯片组凭着完全对应 800MHz/1GHz HyperTransport 总线传输率及内置 SATA RAID 等丰富的外设接口适应性，从性价比上赢得了不少加分。如今 AMD 已经将其未来一段时间的新 CPU 规格统一在 939 针脚，而市面上也同时在销售着价格更具吸引力的 754 针脚的 AMD CPU，为此我们选择微星 K8T Neo / Neo2 主板，来为大家探索 AMD 体系的特色。

首先来看看最适合闪龙 754 针脚的主板吧。K8T Neo 编号为 MS-6702，采用 VIA K8T800 芯片组，是微星公司随速龙 64 同时推出的主板产品，曾在 AMD 各地巡演速龙 64 威力时一同登场，如今它的 754 针脚和单通道内存规格已经使其无法跟上速龙 64 的步伐，但随着采用 K8T800 芯片组的主板价格下跌以及闪龙处理器的登场，这款主板优良的做工和性能，加上 DDR400、800MHz 的 HT 总线和千兆网（Realtek 8110S），以及 VT8237 南桥芯片内置 2 个 PATA133 和 2 个 SATA RAID0/1 硬盘接口支持，都使其成为构建闪龙系统的佳选。我们拿到的 FSR 版是目前市面上的主流零售版本，在主板上有显著的两个芯片空焊位，这是为了降低成本而精简的 IEE1394 接口（VIA6307 芯片）及额外的 1 个 PATA133 、2 个 SATA RAID 接口（Promise20378 芯片），虽然仍采用支持 5.1 声道的 Realtek ALC655 芯片，但去掉了后 L/R、中置 / 低音及光纤音频接口，仅保留了左右声道及同轴数字音频接口。如果需要这些辅助接口，可选购 FIS2R 完整版本。

VIA K8T800 Pro 芯片组与其前身相比的最大改进就是支持双通道 DDR400 内存规格及 1GHz 的 HT 总线，为高负荷数据流量提供了更好的支持，它也为超频玩家提供了 AGP/PCI 频率锁定功能，进一步削弱了其主要竞争对手 nForce3 芯片组的特色优势。对于终于统一了的 AMD 939 针脚规格，采用 K8T800 Pro 芯片组的微星 K8T Neo2 主板也格外令人瞩目，它的编号为 MS-6702E，全面支持速龙 64、速龙 64FX 和闪龙，采用最新的 7.1 声道模拟、光纤、同轴输出规格（Realtek ALC850），橙色的 PCI5 可作为通讯扩展卡的专用插槽，供安装像微星的无线局域网卡这样的设备。我们拿到的 Neo2-F 精简版虽然也空出了 IEEE1394 及额外的加强型 1 个 PATA133、2 个 SATA II 规格的 RAID 接口（Promis20579 芯片），但却保留了完整的 7.1 声道模拟输出接口及光纤和同轴数字音频接口。另有 Neo2-FIR 完整版本提供了所有相关功能。

我们分别使用 754 针脚及 939 针脚的速龙 64 3200+（2GHz）处理器来测试了两块主板，其它配备相同：内存为现代原厂 DDR500 256 ×2，显卡为华硕 V9999Ultra Deluxe（Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X），CPU 散热器为 Tt 为 K8 推出的金星 12 专用风扇。开始测试时我们将 PLAY!LAB 的 SATA 250G×2 磁盘阵列接上，VT8237 南桥芯片立即识别出这两块硬盘，但原来使用 Intel ICH6R Matrix RAID 技术在上面构建的 RAID0+RAID1 两个磁盘阵列卷都无法被识别（看来 Matrix RAID 还真“独”啊）。此后更换了一块 120GB SATA 硬盘，光盘启动开始安装 WinXP SP2，但由于 VT8237 南桥芯片还不是系统内部支持的设备，因此启动后要根据 WinXP 的安装提示按【F6】选择主板附带的 SATA RAID Driver 软盘来提供设备识别支持。此后的安装一切顺利。进入视窗桌面后，放入主板附带的驱动光盘即可“一键安装”所有必要的驱动。而我们将事先下载的最新 VIA 四合一驱动包 4.55 版、Realtek 网卡驱动 6.20 版及 Realtek AC97 声卡驱动 3.68 版依次安装，也简单得无话可说，但这正是一个成熟的芯片组及主板设计最好的表现。

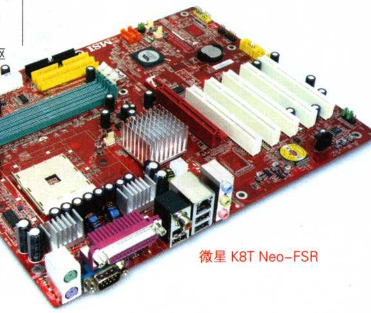
安装了最新的 ForceWare 66.93 显卡驱动，我们就开始运用 3DMark05 的 GAME/CPU 的 3 次连续循环测试得到平均成绩 5122/3740 分。作为对比，我们还开启了 D.O.T 动态超频的 Colonel 档（+7%）完成了同一组测试，得到 5144/4219 分的成绩。通过后台记录的 CPU 温度数据发现，无论正常运行还是开启 D.O.T，在 1 组 20 多分钟的高强度测试中，CPU 温度总处在待机状态的 40℃到峰值的 44℃，Tt 金星 12 风扇通过自己的温控转速探头，也仅把转速从待机状态的 3200RPM 提到 3629RPM，以手触摸北桥芯片及 MOSET 管的散热片，也仅仅有温热的感觉，整个系统保持着很好的低温和低噪音状态。Neo2-F 的双通道内存支持使其获得了微弱的分值提升。

在磁盘性能方面，我们特意将新安装的系统分区用 GHOST 软件进行高压缩比的备份，1.3G 容量耗时 10 分 39 秒。之后我们在 P4E3.0G/865PE 系统中以相同的内存和硬盘配备对同一个分区进行相同备份操作，耗时仅 1 分 59 秒。两个体系在这方面的性能差距还是较大的。

由于两块主板的 BIOS 中都没有提供 PCI 频率锁定设定，因此在我们试图手动超频时，外频在 230MHz 时发生无法正确引导 SATA 硬盘的情况，240MHz 时可开机进行 BIOS 操作但引导硬盘时死机。但考虑到在这些外频下 CPU 电压都要从 1.5V 超到 1.55V，并不适合长期使用。我们也尝试以 D.O.T 设定中最高的 10%幅度即 220MHz 外频的手动超频，这在 D.O.T 时发生了测试中途出错返回桌面的情况，结果手动时更糟糕，连进 WinXP 都不行。后来将内存参数由 Auto 改为其 250MHz 下的 SPD 设置 3-4-4-8，无论 D.O.T 还是手动超频都可正常稳定使用了。

两块主板有一些相同的设计亮点值得一提。首先是主板四角均做了圆角处理，拿取和安装时可避免刮手；主板上各接插端子还采用了分类颜色，考虑相当周到；在主板供电单元的 MOSET 管安装有散热片，借 CPU 风扇的风道能迅速带走热量，确保高频、长时间运行时不会因供电单元元件过热而影响稳定性；微星特有的 CoreCell 智能芯片通过 CPU 风扇接脚（CFAN1），可对普通的三针散热风扇进行温控转速功能，在降噪和降温之间获得动态平衡；主板 BIOS 中的 D.O.T 动态超频技术则提供了简易且安全的超频方式。此外我们还测试了微星 LiveUpdate3 在线 BIOS 升级功能，很轻易的就连到微星网站将 BIOS 升级至最新的支持闪龙 Rev.D 处理器的版本。■

（文/PLAY!LAB·游骑）



微星 K8T Neo-FSR

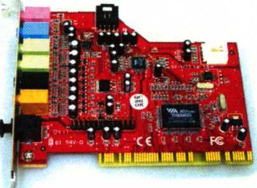
低端 5.1 声卡新力量

德国坦克火网 1723

声卡在 PC 硬件体系里往往是第一个因为“性价比”而被玩家放弃的部件，但随着越来越多支持新的声音特效（D3D、EAX 等）的游戏出现，光靠主板上集成的 AC97 软声卡已经无法体验游戏的完整魅力，而集成高规格音效芯片的主板通常还集成许多附加功能，价格也不够平易近人。那么，是否有高性价比的独立声卡解决方案呢？

如果是在 3 年前，德国坦克（TerraTec）在国内消费者心中还是一家高端专业声卡的制造商，它所出品的价格昂贵的专业声卡无一不受到专业人士的推崇。但随着德国坦克正式进入中国市场，其推出的入门级声卡在保持一贯专业做工的同时，价格也变得能让普通用户接受起来。本次 PLAY!LAB 就要向大家介绍这款售价 240 元左右的火网 1723 声卡。

观察



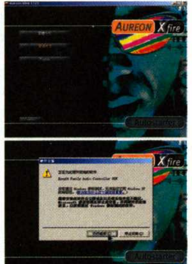
火网 1723 一改以往德国坦克的稳重风格，而改为采用火红色 PCB，可能是为了突出其“火网”的主题吧。卡上大量使用了 Canicon 的高档滤波电容，走线间距大，可以有效减少信号的相互干扰，提高信噪比。在如今的低端声卡上，这种高档电容耸立的景象真的很少见了，取而代之的往往是空焊点，看来德国坦克还是很重视维护自己高贵的形象。

由于火网 1723 是一款支持 5.1 声道声卡，因此输出部分插孔较多，从挡板安装螺丝处往下依次为麦克风输入、线性音频输入、耳机输出、前置 L/R 音频输出、后置 L/R 音频输出、中置 / 重低音输出，以及光纤数字输出，并采用不同颜色加以区分，符合 PC99 标准。不过，火网 1723 取消了不常用的 MIDI/ 游戏杆接口。

火网 1723 的主芯片采用 VIA 的 Envy24DT，编号 VT1723。Envy24DT 是 VIA 的中高端音频处理芯片，它最高支持 48KHz 采样率、20bit 采样及 6 声道输出（5.1），可基本满足 PC 玩家多媒体欣赏的需要。出于产品定位考虑，火网 1723 没有采用专业的 Envy24MT 芯片。

主芯片旁边有两颗晶振，通过编号查询得知，它们产生的频率为 24.576MHz 和 22.5792MHz，分别负责提供 44.1KHz 和 48KHz 采样率下的基准时钟信号。卡上还有一个 26 针的接口，它是用来连接波表（Wavetable）子卡的，这在当今的低端声卡上已经很难看到了，而德国坦克却将它保留下来，为用户将来升级做好准备。

火网 1723 采用的运算放大芯片是一颗来自飞利浦的 TDA1308，主要负责耳机输出功率放大，在声音响应速度和信噪比方面比较优秀。



火网 1723 的驱动不是 WHQL 版，但并不影响使用

绝大多数采用 Envy24DT 芯片的低端 / 集成声卡都仅能支持软件 D3D 音效，对游戏表现性更好的 A3D 和 EAX 环境音效只能望洋兴叹，但火网 1723 却能通过自己的专属驱动支持软件模拟的 EAX1.0/2.0 规格。为了防止其他采用同样芯片的声卡也能使用此功能，火网 1723 上的编号为 24LC02B 的 EEPROM 芯片（存放厂商信息、声卡信息等，作用类似于内存上的 SPD 芯片），来防止非德国坦克用户使用其专用驱动，以显出火网 1723 的优势。



要打开对 3D 音效的模拟必须重启系统

通过系统托盘区的图标即可进入声卡设置

试用

RMAA（Right Mark Audio Analyzer）是一个专业声卡综合测试程序，并以图表形式表示出结果，非常的直观，我们首先使用最新的 5.4 版进行专业综合测试。

RM3DS（RightMark3DSound）这是一款测试声卡对各种 3D 音频 API 支持能力的工具，同样由 RMAA 软件的开发团队开发，我们使用 1.24 版进行测试。

作为游戏玩家，最关心的当然就是火网 1723 在游戏中的实际表现了，我们选择了《使命召唤》（Call Of The Duty，支持 EAX1.0/2.0 音效，以下简称 COD）和《柯林·麦克雷拉力赛 2005》（Colin McRae Rally 2005，支持 EAX4.0 特效，以下简称 CMR2005）两款游戏对其进行游戏音效试听。同时，因为火网 1723 是通过软件模拟来实现对 EAX 音效的支持，因此 CPU 资源占用也是我们测试的重要部分，我们分别打开 / 关闭软件控制面板里对 EAX1.0/2.0 的支持，记录下游戏中的帧速率变化。

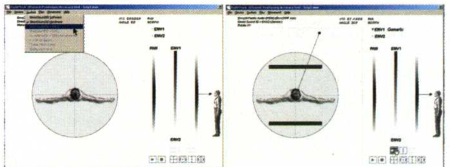
本次测试平台采用了 Athlon XP 3200+，512MB DDR400 内存（双通道开启）以及 ATI Radeon 9600 XT 显卡，测试结果如下：

RMAA 测试结果

Frequency response (from 40 Hz to 15 kHz), dB:	+0.04, -0.32	Very good
Noise level, dB (A):	-91.8	Very good
Dynamic range, dB (A):	91.6	Very good
THD, %:	0.015	Good
IMD, %:	0.016	Very good
Stereo crosstalk, dB:	-85.2	Excellent

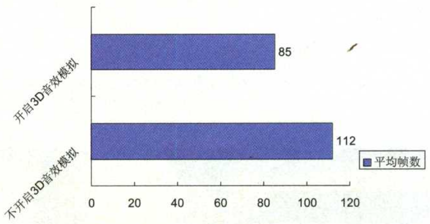
General performance: Very good

RMAA 测试结果



RM3DS 软件能够测试声卡对各种音效的支持　　火网 1723 通过 EAX1.0/2.0 测试

《使命召唤》声卡测试



结论

第一项 RMAA 专业测试中，火网 1723 最后的综合得分为“Very good”，可见其硬件技术指标绝对过关。而在 RM3DS 的测试中，在驱动控制面板中打开对 EAX1.0/2.0 的支持后，火网 1723 顺利通过环境音效测试。

而在游戏测试中，火网 1723 无法打开对 CMR2005 中 EAX4.0 特效的支持，因此测试不通过；COD 中，通过驱动控制面板打开对 A3D 和 EAX1.0/2.0 特效的支持后，在游戏中能够明显体验到环境音效的魅力，但是因为对 CPU 依赖较大，游戏的帧速率下降比较明显。

由于火网 1723 完全依靠 CPU 运算来支持软件模拟的 DS3D、A3D 和 EAX 音效规格，但在如今板载声效芯片泛滥、音效规格与品质无从谈起的时代，当你把预算加注在强劲的处理器和 3D 图形卡的同时，火网 1723 也值得你为更好的“3D 音效”多投入一点儿。德国坦克出色的做工与全面的软件 3D 音效解决方案，正是那些追求效果而又精打细算的玩家难以抗拒的魅力所在。■（文 /PLAY!LAB·狗子）



大作挑刺

3D游戏技术批评说

有人说，游戏是娱乐小品；有人说，游戏是第九艺术。但是不管怎么说，游戏都应该是一种数字互动娱乐，这是我们口中所说的游戏的本源。04年的最后一个星期，承蒙小编狗子照顾，笔者享受了一把GeForce 6800GT的滋味，可是这卡插到了AGP槽上，这游戏味儿突然怎么都觉着怪了？

首先，这绝对不是一篇闲来无事，到处找碴的文章，而是客观的基于技术角度的善意批评。能够入选此文的游戏，定是最受玩家关注的游戏大作，只不过作为玩家永远没有满足的那一天，所谓"爱之深、责之切"，无聊之人切莫靠近。

2004年的下半年，受人瞩目的3DMark05粉墨登场，号称代表着今后一年半时间内游戏的主流画面水准。一时间全球游戏界趋之若鹜，主流显卡只有3位数的成绩吓得大中小各级玩家呼天抢地……弄潮儿当然不止3DMark这一户，名字笔者不列举想必大家也都知道，所有3D大作是也。仿佛到了眼下的2005年，没有NormalMap，没有ShadowVolume，没有VolumeFog，没有HighDynamicRange，没有DynamicLighting，没有质点－弹簧物理模型，不支持ShaderModel3.0等等所有看得懂看不懂的技术的游戏就都不能卖了一样。可是，这游戏究竟是用来做什么的？

图形技术≠游戏胜任

想要在短短数千字内阐述任何图形技术理论或趋势恐怕都是愚蠢的，但这却并不影响我们稍微换一个角度来看待某些事物。

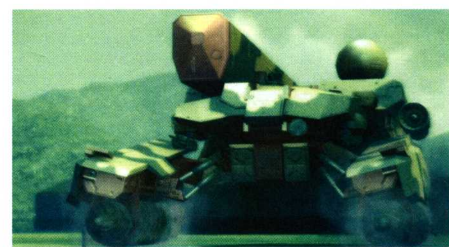
游戏比计算机图形学的游戏成果出现早得太久，在计算机还谈不上图形显示的时代就已经有了游戏。换句话就是，画面只是用来表现游戏主题的，它只是游戏的一个表示途径。对于一个游戏来说，画面的重要性应该在于它对游戏的表现贡献了多少，而不是看它本身有多大冲击力。同时，一款游戏画面成功与否，也不能以技术的优劣来评判，而是应该它究竟有没有表达出游戏所要表达的东西。

2004年底的PS2平台大作《合金装备Ⅲ》(Metal Gear Solid 3，以下简称MGS3)是笔者想举的第一个例子。可以说这是一款没有花哨技术的游戏：没有大量多边形，没有精致的NormalMapping，甚至连个像样的影子都没有，可是它还是令世人震撼了。它的技术在哪里？

首先，MGS3引擎的镜头随意性可说鲜有对手：一个同屏有5人的中等室内场景能瞬间切换并表现人物表情的细微变化，或者精密的手上运动。这些可是一般游戏引擎无法做到的，即使是《半条命Ⅱ》(Half-Life 2，以下简称HL2)之流顶级游戏的引擎，也只能说差强人意。很明显MGS3追求的是一种无缝的电影感，而这种随时随地的特写镜头才是电影化游戏真正需要的东西，特写可以恰当表现人物的心理状态、故事情节的走向等等。正是因为MGS3的纯正电影气氛，玩家在游戏中忘记了吹毛求疵的追求画面效果，于是一致认为MGS3效果超强，技术先进。但恐怕，先进的是那些技术之外的东西。

我们来看这张MGS3中Snake第一次在机舱口高跳低开(HALO，跳伞术语)的截图，它表现的是MGS3引擎在大部分时间中的标准任务，这其中唯一算的上新特效的可能就是景深效果了。整个画面重心靠右，有









着明显的失衡，预示着将要发生的跳伞行为。左侧虚化的人物表现出这是一个人的行动。Snake的服装纹理非常的简单，可以说是没有细节，但胸前的金属件和通气管却很精致，让玩家忽略粗糙到几乎没有材质的机舱和背景人物，而把视线上移到特写的Snake头部。两个眼镜片的反光影射出当时的天色，额头上高清晰的US Army表明了Snake所在的组织。当玩家在画面中获得了大量有效信息时，他们就不会觉得画面质量不够。MGS3很巧妙的利用了好莱坞商业片的镜头技巧，导演小岛秀夫通过镜头调度决定"给玩家看什么"，而"给玩家看的部分"就仔细的加强细节。玩家会因为被细节和情节吸引而忽略较粗糙的衬托部分。

为什么举PS2游戏的例子呢？这应该怪PS2主机那可怜的图形处理能力。极度匮乏的硬件资源强迫游戏设计师必须通过图形技术之外的东西来提升游戏的整体表现。在PS2主机平台的游戏上，我们看见了游戏玩家真正赞赏的图形技术服从于游戏胜任。只要能胜任游戏的表现需求，引擎技术的优劣只是其次！

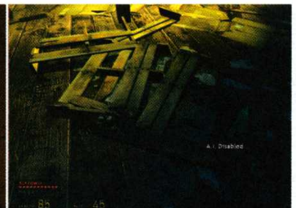
在游戏制作领域，美工对于纹理的把握能够120%的主宰游戏的效果，这是一个不为普通玩家了解的真理。因此，一个游戏采用的技术究竟有多么先进其实是次要的，最能决定画面效果的根本就不是诸如ShadowVolume之类的玩意！不要拿《毁灭战士Ⅲ》(Doom 3)来理论，它除了好看的画面还有多少可取之处？恐怖气氛？算了吧，它的吓人把戏"生化危机"早就玩得不要了，它就是id的技术Demo罢了！技术是用来加强游戏的，不能提高可玩性的技术对游戏和玩家来说有什么实际意义？

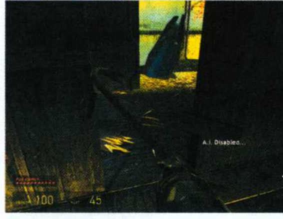
技术创新与可玩价值

前段最后一句话麻烦大家再看一遍。OK，下面就来看看这些滥玩技术的游戏们吧：

HL2，没错，咱就是卯上它了！HL2图像表现最引人注目的地方，基本上集中在水的处理和所谓"光能法线贴图"上了。可是一旦深入游戏，就会发现这HL2的毛病还真不少，排第一的就是读盘！HL2的人物运动速度之快是有目共堵的，人物跑得快了，这场景尺寸也得跟着加大呀，可是结果却是令人失望的——稍微来点兴头了就只见画面一顿，Loading恶狠狠的出现在画面最中央——这究竟算个什么事儿啊！









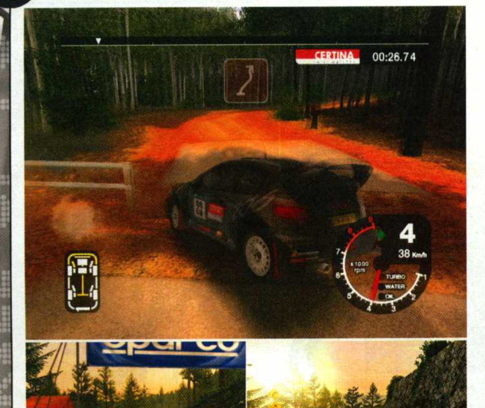
第二是情节的展现，HL2宣传了很久的主要噱头——表情系统在游戏中并不少见，几乎和玩家有点互动的角色都会有一些表情变化。可是，HL2始终是第一人称游戏，主角是一哑巴。而我们坐在屏幕前却只能看着那些NPC表情生硬的演说，感觉就是像在对玩家做鬼脸，是不是有些搞笑的意味？当然，能表现出人物的神态是游戏引擎上的一大进步，但是它应该用在需要的地方。首先，对于HL2这种情节占相当成分的游戏而言，用第一人称方式游戏是很不明智的。情节的戏剧性怎么体现？如果用第三人称镜头，适当的场景调度和镜头运动，加上生动的表情及动作，一部大片就从此诞生了——可是HL2并没有这样，甚至NPC说话推进情节时玩家还可以任意活动。自由了，可是却不知道目的了，仿佛Freeman先生并不生活在那个世界里。这种游戏方式浪费了HL2引人入胜的情节，浪费了本应更有表现力的引擎，更反作用的给玩家带来了强烈的脚本感。

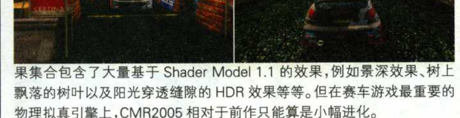
HL2越是宣传其图形引擎的强大，在游戏中的整体效果就越觉得不太"正常"。为什么呢？这要牵涉到Havok物理引擎了：Havok是目前少有的优秀游戏物理系统之一，能为游戏提供稳定的物理效果。但是和图形运算不同，物理运算目前只能由CPU完成，而CPU的性能和显卡越来越不成比例带来的副作用是致命的。Havok物理引擎是基于质点－弹簧模型的，限于CPU性能，质点的密度远不能和物体的多边形顶点数量相提并论。因此游戏中Havok实际判定的物体外形只是一个"盒子"。于是木头箱子总是按照固定的模式被打碎，爆炸的效果除了尸体的飞行比较有视觉冲击之外，该纹丝不动的东西仍然纹丝不动，这和大家期待的"完全按照物理现象运行"的区别是巨大的。如果游戏再这么一味追求图像效果，物理上的拟真和图形效果的反差就会更大。



同样只下功夫提升画面的游戏还有《科林·麦克雷拉力赛2005》（Colin McRae Rally 2005，以下简称CMR2005），看看这款新作都做了些什么吧：沿用了大量3代、4代的赛道，加入了Post-ProcessingEffects效果集——这个PPE效







果集合包含了大量基于 Shader Model 1.1 的效果，例如景深效果、树上飘落的树叶以及阳光穿透缝隙的 HDR 效果等等。但在赛车游戏最重要的物理拟真引擎上，CMR2005 相对于前作只能算是小幅进化。

看起来"衣着光鲜"的新作安装之后一试发现，曾经笑傲前几作的 DX7 显卡彻底退休了，游戏不认这帮穷亲戚了！为什么？就是因为游戏强行加入了一个称为"眩晕效果"的玩意，就是当赛车撞击障碍物时，如果判定伤及车手，游戏画面就会出现动态模糊效果。对于一路上来的该系列游戏老车手来说，这个效果几乎没有存在的意义，却仍然被逼着要升级机器。如果说真的是因为游戏进化了需要升级也就罢了，可偏偏 CMR2005 的 PS2 版本和 Xbox 版本照样同时摆上了货架——同样的硬件能够搞定的"进化"，凭什么 PC 玩家就要掏腰包？

国内厂家，仍需努力

说完了国外的一线作品，别着急，这种只有大作才能参与的"批评与自我批评"也要关怀一下同胞的。

《仙剑奇侠传外传：问情篇》（以下简称问情篇）无论从人气、技术还是游戏性，都是国产游戏首推的大作，本来很不忍心批评笔者甚是喜欢的她，尤其是看见制作人员表上程序员仅有两位的时候……但是没有批评就没有进步，我们不能就这样忽视了她的缺点，这就是游戏技术尚无法满足游戏本身的需求：

进入游戏，画面清新，甚是讨人喜欢。但当拨动鼠标滚轮，视角旋转却不能缩放。同时，游戏中镜头的运动实在是有些无力，很难表现出情节应有的冲突。镜头缺乏张力，字幕上的字却贼小，玩家很难在看字和看画面之间权衡。然后，你发现进出房间竟然也需要读盘——恐怕不能随意进出房屋是因为游戏引擎没有足够的隐面消除算法造成的。

当然，问情篇的引擎速度倒是挺快，用中端显卡（GeForce FX5700）就能跑出 300FPS 的惊人帧速率，这点值得称道。

《航海世纪》（以下简称航海）可以算是目前可见的国内自产图形技术水平最高的游戏了！难得可以在国产游戏引擎中发现 Shaders（可编程引擎）的影子，值得称道！游戏中水面轻轻摇荡，波光嶙嶙，阳光炫目，风光无限好啊——可这个水面怎么看起来有点奇怪啊？原来海面只有反射没有折射——水下的东西除了船底儿之外什么都没有。





海战给人感觉也有些不对劲，后来才发觉原来是因为炮弹对海面毫无影响，仅靠简单的 BillBoard 水花对于被国外大作宠坏的玩家来说是不行的。上岸看看情况，没有特效后，美工在纹理运用上的水平差距就明显了。当然，网游客户端的画面技术并不很重要，毕竟网游的娱乐形式和单机有着很大的不同。对于航海的客户端，最大的问题就是配置要求相比于画质来说过高。

网游的服务器端技术才是问题多多的方面，许多国内的网游为了"防止外挂"，把大量的数据交换运算集中在服务器端进行，以避免修改。虽然表面效果不错，但却造成联网速度慢的致命问题。看看现在的分布运算热吧，从寻找外星人到寻找最大质数等等，就在全世界把分布式运算发扬光大的时候，网游却把拥有着大把计算能力的客户端变成了纯粹的"终端图像演算机"。看看国外出色的防外挂网游引擎，国人任重道远啊。









写到这里，这篇技术批评文章可算是写完了，笔者和小编狗子也开始准备笑着迎接技术性拍砖。不过，说到底游戏是用来玩的，想看画面特效恐怕还是去看电影比较合适，那个《仙剑奇侠传》的电视剧不就应用了 N 多电脑特效么，堪比 DX10 特效足矣！

在大家看见此文时，笔者的毕业设计也已经开始了，课题是 RTNPR（实时非真实性渲染，大家说的动画渲染就是其中一种）。不知到将来毕业有没有机会为国内的游戏图形引擎发展贡献一份薄力。谨以此文和所有游戏技术人员共勉。狗子语：你赶紧把 6800GT 给还来吧……■（文 /PLAY!LAB·FXCarl）



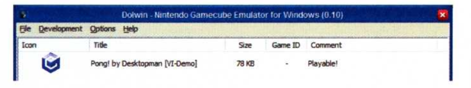
模拟天下

模拟器快报 05.03

已经是寒冬腊月，眼看笔者的手上已满是冻包，本打算这期休息一下，无奈邪恶的狗子让笔者必须交上一篇快报……好了，闲话少说，看看这期的快报有什么让我们兴奋的东西！

Final Burn Alpha

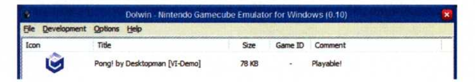
Final Burn 这个集众家之长的 Cps1/2 模拟器近日发布新版，由于 Final Burn 的作者早已停止开发，很多模拟器爱好者不愿如此优秀的模拟器就这样被埋没，所以 Final Burn Alpha 这个“加强版”就此而生。新版相对以前变化不大，主要是显示接口方面增加了对 DX9 的支持，并增加了对几个彩京游戏的支持。不过，对于 DX9 的支持还处于测试阶段，根据笔者实际测试，效果不是太明显。下载地址：fba.emuunlim.com。



NGC 模拟器 Dolwin

在沉寂了一段时间以后，能够运行游戏的两个 NGC 模拟器之一的 Dolwin 发布新版（另一个是上期曾介绍的 Dolphin）。由于西方新年的假期，作者停止了更新很长一段时间，在返回工作后，紧接着就发布了 0.10 版。但随后有用户反映新版可能会导致运行某些游戏时软件崩溃，作者便极其负责的发布了一个补丁包，加强了模拟器的兼容性。

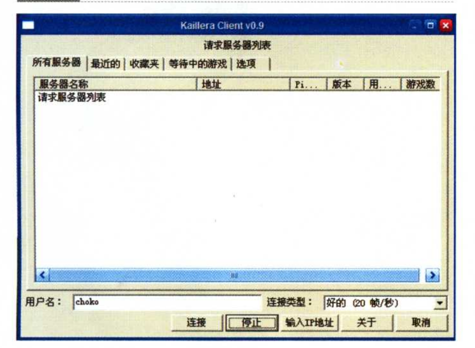
不过，大家也别高兴得太早，此模拟器离成熟还差的很远。当然，Dolwin 比 Dolphin 在游戏的图像表现上更趋于完美，但两个模拟器的游戏运行速度都不敢恭维。也许在不久的将来，Dolwin 可以代替 Dolphin 而成为模拟 NGC 的王者。下载地址：dolwin.emulation64.com/downloads.htm。



Mac 的 PS 模拟器 PCSX for Mac Test 3

还记得 PCSX 吗？这个 PC 上曾经跟 Epsxe 叫板的 PS 模拟器，最近发布了一个苹果 Mac 平台版本。依笔者的揣测来看，PCSX 的作者要么是“精力过盛”到要展示自己的多平台编程技术，要么是在 PCSX2 这个目前最好的 PS2 模拟器的开发上遇到难题了，要不干嘛跑去这么折腾。总之笔者对 PS 的这个模拟器系列已经提不起任何的兴趣。同时，我们看到命名中有“Test”字样，说明此版本的模拟器肯定存在兼容性问题，只是苦于没有苹果电脑，测试的工作就交给大家了。下载地址：pcsx.gpost.dk/download.php。

PS4Net

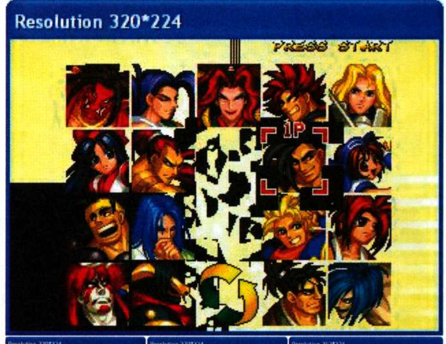


虽然如今的 PS 模拟器终于算是“完美”了（10 年过去了……），不过放着手上那么一大堆的游戏，却不能和朋友们一起体验，总有些小小的遗憾。幸好我们的 Epsxe 扩展性非常棒，一直有很多的插件开发者为它开发各种插件，最近就有一个来自日本程序员开发的联网插件 PS4Net，让喜爱联网游戏的 PS 玩家一偿夙愿。此插件现在已更新到 0.4 版本，其实它和其他大多数能联网的模拟器插件一样，使用的是 kaillera 这个使用最广泛的联网插件程序。

要注意的是，联网时尽量保证游戏和模拟器的版本一致，同时关闭网络防火墙，以保证模拟器的联网速度。下载地址：an.sakura.ne.jp/know/ps4net/index_e.shtml。

Saturnin

作者 Runik 最近更新了他的世嘉土星 / 街机互换机板 ST-V 的模拟器 Saturnin 到 0.31 版，不过这次的更新并没有在程序本身上改进多少，倒是给这个模拟器加上了几个语言包。新增的语言包含比利时语、繁体中文（big5）、简体中文（gb）、西班牙语、意大利语、德语和葡萄牙语。其他的语言包大家也不必去关心了（你总不会想要斯瓦西里语吧 ^^），新增的中文令广大模拟器爱好者终于不再为满屏幕的英语感到头疼了。下载地址：www.forum.consollection.com。





Rice's Video 6.0.0c

最后我们来看看 N64 模拟器的插件，勤奋的作者又更新 Rice's Video 了。新版本修正了一大堆 BUG，作者也提到此版本主要为 OpenGL 接口添加了像素引擎（Pixel Shader）功能，修正了顶点裁减（Vertex Clipper）等。而从此次的实际表现来看，用 OpenGL 和 DirectX 的差距已经越来越小，这也是作者目前所努力的方向！

但新版仍然不支持帧缓冲，而且作者目前也没有打算为 OpenGL 加入此功能。在这次新版发布后，作者也宣布将会休息一阵子，建议所有的 N64 模拟器爱好者立即使用此新版插件。下载地址：www.ngemu.com/n64/plugins/win32/gpu/RiceVideo6.0.0c.rar。

其实，在这一期快报截稿时还没到农历新年，因此在这里笔者送上一份迟到的祝福，祝大家在新的一年中游戏顺利，爱机健康，更重要的是多多捧场模拟器栏目。最后，如果大家在使用过程中遇到什么问题，请到 www.playgamer.org 的模拟器版交流。■（文 /Choko）



科技快报

Tech Express 2005.03

一年之计在于春，这不，厂商们又忙不跌的开始推陈出新了。本月多款人气数码产品纷纷发布，是不是觉得心里又痒痒了？那么，先随笔者看看本期的快报，然后再动用压岁钱血拼吧！

LG 发布全球最强 3D 游戏手机

直逼掌机指数：★★★★★



继 N-Gage、Gizmondo 之后，又一款游戏手机公布于众了：来自韩国的 LG 公司日前公布了这款号称全球最强劲的 3D 游戏手机 KV3600。KV3600 采用了分辨率为 240×320 像素的 64K 色 QVGA 液晶屏，支持所有主流音频和视频格式多媒体播放，内置 130 万象素 CMOS 摄像头。

既然称为 3D 游戏手机，3D 显示能力自然强劲，KV3600 采用了 PC 显示芯片巨头 ATI 的 W2320 芯片，多边形生成率达到了惊人的 100 万！目前该手机的售价和上市日期皆未公布。

点评：PSP 应该加入手机功能。



宠物专用手机

独辟蹊径指数：★★★★☆

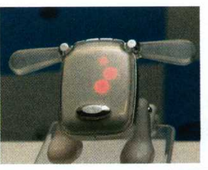
北美一家无线网络应用公司 PetsMobility Network 日前公布了一款宠物专用手机——Pets-Cell。宠物主人只需将其绑在宠物的项圈上，拨打它的号码就可以通过 GPS 定位系统确定宠物的位置。除此以外，用户还可以自设一个电话号码，当宠物走散时，只要有人发现它并按动项圈上的按钮，PetsCell 就会自动拨打预设的号码，主人自然也就可以找到自己的宠物了。同时，PetsCell 还具备防水功能，有了这么个方便的东东，那些喜爱宠物的人们再也不用担心宠物会走丢了。

点评：给儿童设计一个才是更实际的。

是 iDog 不是 iPod！

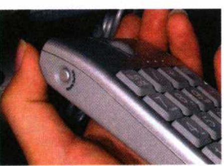
出其不意指数：★★★★★





如果你认为 iDog 只是一个名称像 iPod 的三流公司出的平庸模仿品，那你就大错特错了。这款由日本世嘉和 TOYS 公司联合研发的新款音乐播放器不仅可以播放音乐，可爱的小狗外形也使其兼具了儿童玩具功能。iDog 能够储存约 70 首歌曲，同时还可以做为外置扬声器使用。玩具功能上，iDog 内置 7 个 LED 彩灯，随着音乐旋律的变换，它可以做出各种可爱的动作和表情，灯光也会发生变化。iDog 将于今年 4 月 2 日正式销售，预计的 4179 日元价格也比较合理。

点评：不得不佩服 iPod 的市场号召力……



带小键盘的鼠标

匠心独具指数：★★★★☆

日本 Sanwa Supply 公司最近推出了新款鼠标 NT-M1，有意思的是，这款鼠标的“背上”设计了一套和标准键盘的小键盘按键。你可别小瞧了了这些按键，它非常方便商店、超市等场所的收银人员。鼠标的左侧有按键开关，方便用户选择是否打开小键盘功能。另外，该鼠标还能在支持 USB 接口的手机上使用！NT-M1 的尺寸为 76mm×120mm×21mm，零售价格为 6298 日元。

点评：功能好，但是手感难免差点吧……

OAKLAY 墨镜 MP3

抗紫外线指数：★★★★☆



或许你还在想 MP3 播放器在如今到底还能做成什么奇形怪状，著名的太阳镜制造商 Oakley 公司便给了你这个答案：刚刚上市的最新产品 Oakley THUMP 就是一款结合了墨镜和 MP3 播放器双重功能的新奇产品。THUMP 支持 MP3、WMA 和 WAV 等音频格式，耳塞置于眼睛镜脚上，各个控制键也镶于镜架中。另外，它的镜片还可以向上折叠，在室内也能方便的欣赏歌曲。THUMP 的电池可持续播放 6 小时，数据传输依靠内置的 USB2.0 接口，目前有 128MB/256MB 两种容量共七种颜色的版本可供选择。

点评：看来这黑客风一时半会是散不去了。



专为飞行员设计的掌上电脑

自命不凡指数：★★★☆☆

Garmin 公司最近发布了新款掌上电脑 iQue 3600a，该机型除具有普通 PPC 的常用功能外，其机身右侧附带的支架里还内存了大量详尽地形图标示，它也因此号称是专为飞行员量身设计的 PPC 产品，不过相信那些自助旅行爱好者们对这款 PPC 会同样非常热衷。

iQue 3600a 采用 Motorola DragonBall MXL ARM9 200MHz 处理器，内置 96MB 的 ROM 和 64MB 的 RAM，搭载一个 3.8 英寸 320×480 像素的 64K 色 TFT 液晶屏，体积为 71mm×127mm×20mm，重 176g。它采用了 Palm OS，并支持 MP3 播放和 GPS 全球定位系统，预计售价 1099 美元。

点评：飞行时有空摆弄手中的 Palm？■（文／仙水。力）

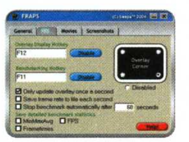


PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

怎样的测试才专属于玩家...

帧速率软件 FRAPS v2.5.0

用于实时测算3D图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按1秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是3D显卡，内存性能、磁盘性能及CPU处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件 3DMark05 v1.0

GAME测试主要考察3D图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中GAME3场景使用超线程技术的第二线程，通过D* Lite算法实时计算飞船运行轨迹，考察CPU/内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。



游戏性能 GAMES

《毁灭战士Ⅲ》(Doom3)、《半条命Ⅱ》(Half-life 2)与《太平洋飞将》(Pacific Fighters)的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的3D游戏图像性能；《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版(FFXI Official Benchmark 2 v1.01)则作为典型MMORPG大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合FRAPS的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。



温度、供电与噪声 RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。





Hmonitor v4.1.4.5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及CPU核心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。



我们也会通过TWV实际功耗指示器、Hardcano12温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

怎样的PC才专属于玩家...

PLAY!LAB选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类PC娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。





机箱系统

耀越宏展 Thermaltake

Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱

风扇配备：TT-1225静音风扇(前)
TT-1225静音蓝光风扇(后)
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purepower TWV480 功率显示电源

功率指标：额定480W/峰值550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控/手动风扇调速器

BigWater 12cm内置液冷CPU散热器

卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度/转速侦测器

探头规格：温度探头×4、转速探头×4



准系统

浩鑫 Shuttle XPC

功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX超静音电源





Intel体系

CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13微米制程Gallatin核心
512KB二级缓存/2MB三级缓存

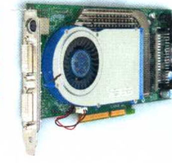
主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066/FSB800
PCI-E/DDR2/LGA775

主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP/DDR/Socket478

内存：Micron DDR2-533×2
时序4-4-4-10

硬盘：Maxtor MaXLine III
SATA 250GB×2 RAID0 16MB缓存





3D图像系统

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum

产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心520MHz
显存1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns

华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe

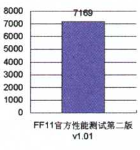
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心425MHz
显存1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

PIC-E平台基准性能

Windows XP SP1英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂4.11版

3DMark05默认设置（3DMark05 v1.0 1024×768）

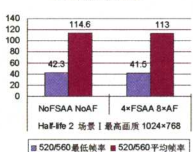
	GAME	CPU
NoFSAA NoAF	5776	4665
4×FSAA 8×AF	4870	4552

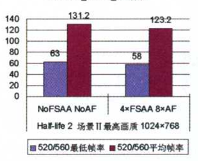




Doom3 Demo1 场景（Doom 3 Ultra画质 1024×768）

	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA 8×AF	44.3	83.6
4×FSAA 8×AF	32	65







编读对对碰



●河南南阳　刘磊

本期文章大都十分精彩，希望以后能刊登更多美文。

缺少特别栏目，以前"游戏东西"上有"五大尖叫游戏"、"十大悲剧游戏"之类的节目，《家游》也应该多编点这样的文章。

模拟器有关内容太少，并且希望能提供一些ROM下载网址。

硬件最好把各大厂商的价钱都标出来，并指出性能最好、价钱最低、性价比最高的产品，方便玩家选购。



游戏文化方面的内容一直都在加强中，这里感谢你给我们提供的选题思路，在下期？下下期……也许你会发现类似的文章，《家游》内容的丰富也是每一位热心读者的功劳。【月月】

模拟器的文章我们今后会每月奉上，希望大家能够喜欢，同时我要借此感谢PLAY!LAB的全体作者，谢谢！

关于游戏ROM的下载，由于牵涉到版权问题，我们不便于公开。而在改版后的"游戏科技"栏目的评测里，都已经引入产品价格，至于性价比，我想这还属于一个相对的标准，根据不同人的要求和预算，所谓性价比都是会变化的，不过在今后的评测中，将会根据不同类型玩家的需求做出不同方向的推荐。【狗子】

●福建南平　黄祥锴

印度洋海啸造成了几十万人遇难，数百万人无家可归，但正所谓"灾难无情人有情"，国际社会纷纷向受灾的人们伸出了关爱之手，中国社会各界也积极捐款捐物。我想知道众位编辑是否也向印度洋灾区人民传达了一片爱心？

我建议将下期《家游》提价一元，将多出来的钱捐给印度洋灾区的人们重建家园。或者将《家游》的一部分广告收入作为捐助，因为，爱心是不分国界的。



先要向这位如此有爱心的朋友致敬。在海啸发生之后，众小编相应出版社的号召，也展开了向灾区捐款的活动，表达了一份爱心。至于提价的建议虽好，但实施确有难度，各位热心读者还是自行在当地相关机构联系捐献之事吧。【月月】

●山西太原　史若鹏

我要提出最强烈的抗议！5555，我居然没有买到这期的《家》！我们应该是每月10号发工资，可是这个月无故推迟了，当我领到工资迫不及待地去买《家》时，却被告知卖完了。我大受打击，转遍了太原的大街小巷，最后眼睁睁地看着一个读者买走了书摊上最后一本《家》。我非常不甘心地跟在他后面，机会来了！我趁他不注意……捡到了这张调查表……5555

去年我就暗自下决心，到了2005年一定寄出每期的调查表，以表示我对《家游》的支持。可是没想到05年的第1期居然是这样的开局……虽然我实现了我的诺言，但不知第1期怎么样啊，涨了1块大洋值不值啊……恳请哪位小编给我回封信介绍一下这期《家游》，看在48本《家游》的份上，小弟拜谢了！

这封声泪俱下的来信，让游骑回想起当年在大学中为买电脑方面的报刊书籍，常常花掉了每月150元生活费的大半，最拮据的一次甚至只能挨到食堂几乎没人的时候，才捏着仅剩的饭票去食堂——那天不知是谁扔了二角的菜票在食堂柜台上，呜呜~~所以这次家游编辑部将赠送您一张菜票，哦不，是2005年1月号杂志。并祝天下玩家不再因金钱而无法享用他们的精神食粮，阿门!【游骑】



●上海　费叶平

这本书看下来，总觉得内容太贫困。我是《航海世纪》的忠实玩家，从内测一直玩到现在。本书中提到的内容，我基本上都知道。建议提供一些徒手系技能之间的区别和绝招。其它游戏也一样，多介绍职业及其技能，这对于新手很有帮助，而为高等级的玩家提高一些刷BOSS的坐标。

我最近也在玩《航海世纪》(四突准男爵，可能等级不如你的高吧，嘿嘿~)，我的想法是先给大家提供一些基本的必备资料，在玩的时候可以方便的查阅，也吸引更多的新朋友加入到游戏里来（新人刚来什么也不知道是很郁闷的，对吧？），然后再有一些进阶的技巧，以后还会有一些小说、心情文字什么的，敬请期待:)【东东】



●上海　夏磊

一些经典游戏，比如BG、英雄无敌神之苏醒、超时空英雄传说、AOE、奥秘、魔法门前几代、长征、火炎纹章、异尘余生等等，何处有购或者下载？最好杂志能介绍几个专门下载这些游戏的站点。像英雄无敌、BG、异尘余生等经典是否有专题网站或相关同人组织？哪里还有老的文字MUD的站点？

侵犯版权的游戏下载我们坚决不提倡，而这位朋友想要的游戏却也都是稀罕之物，要在市面上购得想必更难。现在看来只能向游骑兵学习——“有困难找网友”，也许在Ebay上会找到你想要的陈年经典，不过最后要提醒你，网上购物一定要小心谨慎。【月月】

我其实一直是各个二手交易网站上老游戏软件的收集迷，但在国内的易趣网上，却常常发现二手正版游戏区很少有人问津。是因为这些游戏没有任何人喜爱吗？如果是这样，那他们的没落就是命中注定的。而如果是玩家们都不知道如何用自己的方式去真正支持他们所喜爱的好游戏，那么不妨从这样的二手交易网站上，以你能负担得起的金钱去支持好游戏的未来吧——尽管其中有一些，可能再也不会有未来了。至于专题游戏网站，请用Google填写你感兴趣的游戏名称及“系列”、“社团”这样的关键字，回车后一定会收获颇丰。【游骑】



●新疆阿克苏　赵峰

新的一年《家游》有了新的改变，就连许久没有露面的大狗也出来透气了（以前认为大狗和狗子是一个人，汗！）。

原以为在改版后，书中间的小册子会取消，不料还在。就是因为它，借出再还回来的《家游》HP基本为0，可心疼死俺了。



新年新《家游》的确努力在给众小编透气的机会，至少我负责的游戏观点栏目改革明显是出于这种考虑，希望可以给各位选择游戏时以更多的提示和建议。小册子的问题近来反应挺多，我们制作的初衷是要在不同的版面中表达不同的游戏声音，也许在版面形式和文章内容上并不实用，但这些的的确确也是包含在游戏之中的，我们一起去发现，去体验。【月月】



杂志中的别册在内容的区分和阅读的节奏上具有调节作用，而固定夹插也是为了避免失落。对于能把借阅的《家游》玩成HP=0的大侠，给你出一招最辣的——向对方借一个其最喜爱的事物，然后玩至HP=0再归还。OVER!（P.S. 为免秘技无效，请先备份该物品，以便在需要时拷贝回来恢复原设定。）【测试：NA 游骑 提供 -A】



●河南驻马店　左寅武



今年第1期杂志《新玩家》中第9页下面的图片，是否是《家游》的仓库啊？全是好东东，口水ing……不漏点给大家吗？

那是~~我也想去打劫的某家仓库，Hmm... 其实每期在“大话家游”活动专区、有奖回函、家游竞拍等区域都在为大家送上好东东，别错过哦。【游骑】

●Play!Club 家友 jovei

家办的真是不地道!04 年你中间夹个黑白小破本吧,咱也就忍了,05 年我刚买,一看还是夹个小破本,无非换个名,美名曰"别册"。虽说是全彩了,可是怎么看怎么变扭,我多付出的一块钱就只变成这样吗?纸面积相同就这么难啊?要不你就拿出来,怎么说也看的顺手,这样做真不知你们在想什么!去年不是全彩你们说是为了多加些内容,可我看也没怎么强哪里去,净搞些硬件评测。本来月刊时效性就不高,等你刊出来了网上早半个月就有了,还比你全比你细,再说你做的是游戏杂志,拜托?!网游现在有 N 多你想全罩住,结果却每个都不全不细,想要些攻略吧那些超级大作还都没有。那些玩家上网是很便捷没错,可有几个能玩着半截切出来看下载的攻略的?真服了你们,如果再这样下去,我快失去对你们的希望了~!



这年头,什么都要谈个"个性",我想"新玩家"这个不地道的小家伙也算是咱不同于其他杂志的一点点个性了——当然,这是半开玩笑的说法。我觉得,既然您也觉得全彩后不存在印刷成本问题,那么您应该能够理解俺们为啥还一定要弄这么个玩意了——这就是突出"新玩家"的玩家文化大餐的特色^^

至于硬件评测的时效性问题,我可以保证,PLAY!LAB 的测试方向、评测角度、深度和测试方法在国内没有任何先例。尽管时效性毫无可循,但我们是真正在为游戏玩家提供硬件游戏性能的最准确信息,因此,我们更追求实用性。另外,虽然我个人玩游戏从来不用攻略(基本上直接作弊),但觉得咱们的攻略并不缺乏所谓"大作"啊——哦,可能是您的喜好跟我不同吧:)【狗子】

以"玩"的角度来说,如果有本杂志刊登有我正热衷的游戏的内容,而其中又正是我所不知却又有用的资讯,我一定会对它充满好感。我们会从这样真正玩家的需要出发去努力的,谢谢你的鞭策!

P.S. 玩游戏也是要关心硬件的,总有一天你会跟我一起唱这首~~Only y@#%!&...【游骑】

●贵州贵阳　陈鑫

我想知道,到底什么样的 PC 能不卡的玩游戏?现在最高要求的网游,或者这样说,除网络因素外能玩所有网游的 PC 配置是什么样的?在市场上大概要多少钱?我对电脑硬件很陌生,每次在电脑科技这一块都努力去看,懂的不多,怎么补救啊?还有常见问题的处理也需要啊。



最近关于硬件的讨论很多,好啊!因为随着画面越来越棒的网络游戏不断推出,能够流畅运行所有的游戏的配置变得越来越高(譬如 EQ2,第 2 届 ChinaJoy 采访 SOE 的高层时,人直接告诉我,准备要在 5 年内推出的都是画面最棒的网络游戏,俺掐指一算,主频至少 2Ghz,内存没个 512MB 压根就不让你玩,显卡不支持 DX9 就要你恶心,没有达标,只有更高)。不过,我觉得学会优化电脑是一个相比提升硬件配置更简易的办法,对于入门级的硬件爱好者,我们会在今后的"游戏科技"栏目中增加更多应用知识。【狗子】

很遗憾的告诉你,市面上很少有能在 100%的游戏中 100%不卡的 PC,甚至在 PS2 和 Xbox 上的一些游戏也是会卡的,其原因是——PC 游戏有太多的画面分辨率、画面特效设定会影响到所需的流畅运行的 PC 机能。所以,我们通常会以"能玩《魔兽世界》1024×768 分辨率下最高特效设定而不卡的 PC 是怎样的配置"这种方式来提问。退一步来说,今天家游杂志的一位十年份的老读者朋友给我打电话,说起他的老赛扬 433 能玩的游戏,他说:"都能玩啊,只要把分辨率设为 640×480,画面特效全关……"好吧,说真的,PLAY!LAB 会逐一为大家讲解游戏 PC 各主要构成部件对游戏性能的影响,希望能令你们满意。



P.S. 就连 PLAY!LAB 的基准平台,也没法保证能玩 2005 年内的所有游戏都不会卡哦!PC GAME 程序员真是越来越差劲了 >_<【游骑】

●山东滕州　李森

我终于等到加入会员的时候了,草地 GG,石子 JJ,月月 GG,东东伯伯,狗子 GG……我要回家!新年新气象,祝石子 JJ 更漂亮!狗子 GG 像犬夜叉!

我想给家提个意见,把好的游戏截图放在一张纸上,开设个精品堂把极品装备啊漂亮图片啊都放在上面。我们在校生平时不能出去玩,看看算饱眼福,对了,同时还可以在旁边标上价格,当然是游戏中的价格,不是 RMB。

最后我决定送家一角钱,不要小瞧它噢,它可等于十分:

一分爱慕,一分想念,一分牵挂,一分依恋,一分关心,一分疼爱,一分温柔,一分体贴,一分包容,一分珍惜。

Why,怎么,为什么~~,到我这就成伯伯了……我死~一角钱我没收了,作为精神损失赔偿费!【东东】





暗自为自己还能被称为 GG 而庆幸,同时发现草地竟然也被列入了 GG 的行列……哈哈哈……最后感谢你对家的"十分"关爱,鞠躬。【月月】

●天津　徐姣

突然发现《家游》变得如此平庸，好杂乱的封面，看了半天完全没发现感兴趣的选题，都是堆砌。先不说文渊阁，也许我喜欢的文章不符合《家游》的发展方向，但我真的很少再像以前那样被感动。今天说编读往来，往日从杏花村到家游吧，虽然外在形态变了，但其中真诚的情怀从未改变，但现在让我感觉很假。登出的信要么全是表扬，要么纯属搞笑，编辑们的回答也不真正说什么，嬉皮笑脸地假惺惺待人，这不是办杂志的正确态度。我真的不明白为什么《家游》把自己的特色全删了，变得十分流俗，也许是我太念旧……

不知道如果我说认同你的观点，我们俩写的东西会不会一起被小马的“新闻审查处”以“发表对家游不利言论罪”为理由喀喳掉……但是，认同是一回事，有些东西却也是无法改变，作为读者的你无法改变，作为读者兼小编的我也无法改变……人生不可能有第二次初恋的感觉，即使你现在每天都能牵着女友的手，但你永远不会再有第一次牵住她手的那种感动。我觉得对于老读者们来说，《家游》 就像一位多年的朋友，时间长了，也许当年的感动已经不再，对她也变得越来越挑剔，可是每次想到放弃，却总有那么一种难以割舍的情结维系在其中，使人无法决断。我不知道每个月有多少老“家”人离开，有多少新“家”人到来？《家游》，她是我们人生旅途中偶遇的一位谈的来的朋友，我们每一个人总有和她分手的时候，尽管如此，我也希望能牵她的手更久一些。你觉得呢？【东东】



什么叫特色？我个人认为保有已经成功的栏目并不叫有特色，只有不断出现让读者喜欢的栏目才叫有特色——因为我们的特色就是读者喜欢！就像奥黛丽•赫本，纵然她已然老去，身上的可爱却丝毫未减。【狗子】

挑选刊登在杂志上的读者来信，这件“特种”工作一直是小马负责。应该说，选择标准从来没有变过，而每期杂志编读交流的具体内容，则会与同一阶段读者和小编的“状态”一起波动。谢谢你喜欢往日的栏目风格，但我的确认为，我们“真诚的情怀从未改变”！

东东的话让我想起论坛里也有不少类似主题的帖子，不由得要在这里多聊几句。康笑宇有幅漫画给我印象很深，画着一个人被风吹得支离破碎的样子，主题是“不是时间在流逝，而是我们在流逝。”似乎是霍金的话吧……一本杂志能够陪伴一位读者走过些日子，并且让他多少留下点记挂，这对于做杂志的人而言已是至高的荣耀(似乎是小马的话，N遍回放了-_-b)。毕竟我们这一辈子太短，而我们所能选择或者说所须放弃的东西太多太多。无论对于游戏，对于杂志，还是别的什么，想始终保持一种初恋般的热狂感觉，那几乎是不可能的。平平淡淡相安无事的习惯，也往往会被某些琐碎的事情轻易打破……

我是天空里的一片云
偶尔投影在你的波心
你不必讶异
更无须欢喜
在转瞬间消灭了踪影
你我相逢在黑夜的海上
你有你的，我有我的方向
你记得也好
最好你忘掉
在这交会时互放的光芒



去年是林徽音百年诞辰，所以徐志摩这首小诗经常被拿出来说事，我也抄一下送给大家——尽管有些文不对题词不达意。总之，非常感谢你以及所有支持《家游》的朋友们！(东东：我已经知道咋样给大家真诚的感觉了，就是再酸一点，再酸一点~~)【小马】



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010－88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K文："K文"指文章的字节数在"1K"左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2004年第12期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	32.5%
还不错	59.3%
一般般	7.8%
不太好	0.4%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：那年那月的流水帐
本期读者阅读最不舒适的版页：
广告页（P11）

〔2005年第1期问卷调查幸运读者名单〕

广东中山	杨捷	湖北建始	杨雨潇
福建厦门	蔡彬蔚	陕西榆林	高阳
甘肃平凉	刘智强	浙江杭州	许剑峰
福建南平	卢珏	上海	李赟
山东德州	刑汉辰	贵州安顺	徐端木
吉林	李伟峰	陕西西安	展鹏
浙江湖州	徐偕乐	北京	郑博铭
吉林延吉	杨婧媛	山西吕梁	杨茜岚
山东邹城	卢镜屹	上海	邓胜磊
北京	关珊	陕西西安	陈平
湖南株洲	陈昊	湖北武汉	刘轩
河南新乡	耿夏楠	湖南凤凰	瞿华志
江西南昌	周亚亮	北京	史泽峰
内蒙鄂尔多斯	韩建峰	天津	徐姣
新疆塔城	郑鑫	陕西西安	彭伟

（以上读者将获得精美《吞食天地Online》游戏周边纪念品一份，感谢游龙在线提供奖品）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。



寰宇之星·家用电脑与游戏

鸡年游戏礼包大放送结果揭晓！

各大礼包的得主是：

大礼包一（共5个）：《风色幻想III罪与罚的镇魂歌》、《大富翁VII游宝岛》、《三国群英传V》三款游戏各一套

江西上饶	徐光煜
湖北武汉	柳威
天津	费一鸣
北京	张玮佳
重庆	王静

大礼包二（共5个）：《轩辕剑IV苍之涛》主题毛衣一件、家游主题背包一只、《仙剑奇侠传III》主题手机链一只

山西朔州	吕宏祥
辽宁沈阳	赵卓
河北承德	刘剑达
广东中山	杨捷
上海	王鸣伟

特别大礼包（1名）：蔡魔头（DOMO工作室老大蔡明宏）亲笔签名的DOMO画册一本、《风色幻想III罪与罚的镇魂歌》、《大富翁VII游宝岛》、《三国群英传V》三款游戏各一套

北京	邵浩亮

问题正确答案：

1、问：寰宇之星是由哪五家著名游戏公司联合投资成立的？
答：大宇科技、奥汀科技、宇峻科技、弘煜科技、维晶科技

2、问：在2004年，寰宇之星的哪几款游戏产品登上了《家用电脑与游戏》的封面？
答：《复活》（1月号）、《苍之涛》（2月号和3月号）、《仙剑奇侠传III外传：问情篇》（7月号）

3、问：寰宇之星将在2005年初推出哪三个知名游戏系列的续作？
答："风色幻想"系列、"大富翁"系列和"三国群英传"系列

（感谢寰宇之星为本次活动提供的礼品）

新绝代双骄 Online 内测帐号特约发放

提起《绝代双骄》，相信没有人会感到陌生。

它曾是古龙小说中最杰出的一部作品，全书五卷，共计一百万字，出场人数多达百人。以这部小说创造的成就，古龙当仁不让地成为一代武侠小说的宗师。

它曾是宇峻科技的游戏中最成功的系列之一，也是国内RPG系列的经典。仅《新绝代双骄》的第一、第二部，就在亚洲地区缔造了总销售量超过60万套的惊人销售成绩。2002年夏，宇峻科技趁热打铁推出的《新绝代双骄Ⅲ》更是把该系列推上了一个高潮。

它将是武侠网络游戏的经典传说。结合古龙不朽经典与系列游戏销售佳绩的坚强连锁，再加上当红艺人组合S.H.E的代言，宇峻科技今年将以《新绝代双骄Online》的全新风貌，重塑在线世界武林风云。

目前，该游戏已由国内著名公司智冠电子正式代理，并将于2005年3月中旬开始限量内测。为了让众多喜爱《绝代双骄》的读者能早日接触到这个期待以久的游戏，我们特举办此次《新绝代双骄Online》内测帐号特约发放活动，向《家游》读者提供100个内测帐号，只要填写第3期读者调查问卷或登录《家游》论坛，就有机会成为率先体验《新绝代双骄Online》的幸运玩家！

回函截止日期：3月10日（以当地邮戳为准）
帐号发放日期：3月11日~13日

参加办法：

1. 认真填写第3期杂志的读者调查问卷，确保用于接受帐号的Email准确无误。
2. 也可登录《家游》网站论坛（http://www.playgamer.com/playclub），申请内测帐号。

抽选办法：

1. 填写回函的读者中将随机抽取50个名额。
2. 《家游》论坛中将发放50个名额，先到先得。



“小编漫画形象投稿”作品选登

Happy New Year!






会员 01393 浙江桐乡 祝一辰（画这么多呢，鼓励一下：）



会员 00864 吉林长春 许楠（草地插一句，游骑和石子实际体积比东东少很多啦，不过 MM 的画实在太可爱了）

会务导航

第 1 期申请入会的朋友，很多人留下的是学校地址。出于寒假期间学校无人接收的考虑，草地决定将留下学校地址的会员信件暂时压下，待春节过后也就是大家开学的时间再发信了。所以，属于上述情况的会员朋友不要着急哦，你的宝贝会员卡正在路上哪。

家游派小工·绿草地



声明

在 2005 年第 1 期刊登产品中，发现编号为 047 的部分产品出现质量问题。为保障大家的权益，故决定将该产品扣压。请订购 047 的朋友来电与我社联系解决事宜，为此带来的不便我们深表歉意。




编号：048
海盗旗
○原价：25.00
●特价：20.00



编号：049
精装火影忍者特别版
○原价：36.80
●特价：30.00
内有：塔罗版、剧场版、公仔、胸章



编号：050
钢之炼金术师（怀表）
○原价：58.00
●特价：45.00

编号：053
钢之炼金术师 1+3
○原价：44.80
●邮购价：41.00
◎会员价：37.00
内有：钢炼游戏卡、公仔、画集、MTV



编号：054
网球王子（龙马专用网球帽）
○原价：20.00
●特价：18.00

邮购须知

1、请在汇款单附言栏写清所需产品编号及数量。此外，普通读者按邮购价邮购，按会员价邮购请在附言栏标注会员号。无会员价的商品则按统一售价邮购。
2、请在货款基础上加挂号费 3 元 / 次，无挂号费丢失不予补寄。
3、所有商品数量有限，欲购请电话预订后汇款（010-88115658）。电话确认见款后 5 个工作日内寄出，没有汇款则转让下一买家。谢谢合作。



肉盾...
但你.
这个...
肉未免太多了一些



啊，是我是我......英雄啊，我等你好久了~~~



嗯......




3
家用电脑与游戏
网游异想录・关于非RPG网络游戏的若干想法


ISSUE.127 2005.3



新!玩家
ISSUE.127 2005.03
愿执子之手
看缤纷洛阳
仙境8.5全新版本等你来体验
带给你绚烂纯真的期待
仙境RO传说
缤纷洛阳城
爱在他乡 · 情定洛阳
ro.gameflier.com.cn
RAINBOWLAND ONLINE
缤/纷/洛/阳 全新中国古城开放、神秘万毒门出现
爱/情/圣/地 畅游情侣度假岛屿、共饮一杯鸡尾酒
勇/者/之/地 再闯Arena竞技场、取得珍贵奖品
解/放/封/印 雷神之锤、女神项链、完全释放神器之力
超/强/武/器 四级武器制作任务启动、打造专属神兵利器
中国九朝古都揭开神秘面纱!
RO.GAMEFLIER.COM.CN
出版 北京银冠电子出版有限公司 授权 GRAVITY 总经销 智冠电子(北京)有限公司 运营 游戏新干线科技(北京)有限公司



网游异想录

关于非RPG网络游戏的若干想法

在古老的MMOG（网络游戏）大陆上，千千万万善良的玩家过着和平的、宁静的生活。RPG教是MMOG大陆上自远古传下来的宗教，除此以外，玩家们没有别的信仰。

"只有MMORPG才是王道！"教会的长老们对玩家信徒们如是说。

于是，玩家们按照MMORPG的教义，每天辛苦的采集、打怪、练级、转职……年复一年，代复一代。

但是，不久前，有一个不可思议的传闻在MMOG大陆的玩家中流传……

"听说，网游不只有RPG的……"

"不是吧，难道还有别的网游么？长老说的，只有MMORPG才是王道……"

"可是我已经腻味那些玩意了，我希望会有新的活法！"

"嘘……小声点，不要让长老听见了！"

传闻越来越多，而且越来越实体化。在长老们看不到的角落里，有玩家们在悄悄的传阅这本书——《家用电脑与游戏》，他们在阴暗的灯光下小心的打开书页……

"天哪，这本书上写了什么啊？《网游异想录————关于非RPG网络游戏的若干想法》?！非RPG网游？这是不可能的！"

"该死~你先别嚷嚷~看看写了些什么！"

"MMORTS……MMOACT……MMORAC……MMO#%@……长老说了，这些都是邪教来着~"

"可我觉得很有趣！"

"我认为这是不可能的，完全是空想啊！"

"我看是真的！在什么地方一定有不是RPG的网游的！"

……

不论MMO大陆上的玩家们如何争论，最后仍然是没有结果，《网游异想录》里写的东西，有人说它确实存在，有人说它来自未来，有人说它是疯子的狂想，它究竟是幻想还是真实，没有人知道。不过，它至少让自出生以来就信仰MMORPG的玩家们想到了，应该还有一个不仅仅只有MMORPG的网络游戏世界。



皇帝的目光
帝国时代 Online

虽然，以下这些故事现在只出现在一本叫《家用电脑与游戏》的杂志里。但我期待，我所描写的这个无与伦比的虚拟帝国最终会在网络上，如史上那些真正的伟大帝国那样崛起。

骑士凡特·克劳迪斯篇

晚上，骑士凡特·克劳迪斯像往常一样，开机，登陆，然后回到了他的领地——它包括位于山麓的一座小城堡，以及它边上的一个农场、一小片森林。

当凡特·克劳迪斯出现在领地的路上时，城堡的塔楼马上开始吹号，然后骑士的全部臣民——十六个农夫、十个樵夫和四个车夫以及全部军队——三个骑兵、十个步兵和一个长弓手就出来欢迎自己的主子重返这个虚拟世界。作为一款线上策略游戏，《帝国时代 Online》不能像MMORPG那样让每个玩家只能孤身奋战，它必须带给大家一种领导者的感觉，因此每个玩家在进入游戏后都会得到一些最基本的NPC部下——几个农民和士兵，就像他们在单机版RTS里那样。当然，是否能扩大自己的民众和军队人数，就要看玩家的能力了。

凡特在领地里巡视了一番，发现有几处农舍被弄塌了一角，而步兵中也有伤者若干，显然，在他离线的时候，某个贪婪的左邻右舍骑士又来光顾过了。他急忙进入城堡，阅读留守AI，一个叫"副骑士"的NPC提交的报告。对于这个被设定为"全力保卫、谨慎发展"状态的留守副骑士，凡特还是相当信任的，这次它也没有让凡特失望：攻防战发生在今天中午12点半，虽然有农舍损失和士兵受伤，但是入侵的敌人——西边城堡的骑士马科斯，付出了死亡一个骑兵的代价，而那匹马居然也被凡特的军队缴获了。

凡特看到这里，忍不住打开好友列表，笑嘻嘻的给那个倒霉的马科斯敲了几行字："嘿，老兄，上线了吗？离线也不忘打我？不过，你赠送的马很不错啊！"

"这该死的留守副骑士，一到'抓住时机，大胆拓展'的设定下，就变得和白痴一样！"马科斯打了个"怒"的表情。

"那是，要不然就变成它玩游戏而不是我们了~真想要我的木头，等会自己来打呀！哈哈。"

"不要了，"马科斯回道："我叫车夫去大佛里斯市买了，等我存够木头，升级了我的长枪兵，要你好看！"

听到马科斯说起升级，凡特想起也该给自己的几个高等级樵夫装备上"黑铁伐木斧2级"，这样他们的砍伐速度就会快些了。每个骑士的领地都有自己的特产，凡特这里因为有小块森林，所以特产是木头，而马科斯的领地靠着山脉，因此盛产铁——不过这个小器量的家伙从来不愿意和凡特交换，宁愿要到大佛里斯市去受特产市场的低价盘剥。大佛里斯市是黑森公国的首都，黑森公国内几十家骑士的领地特产都在那里交易。骑士们想要交易特产，有两种办法，与邻接的骑士直接交易，或者到公国首都去特产市场寻求。一般来说，一个骑士国发展所需要的全部资源：粮食、木头、铁、铜、银和金，都能在公国首都买到。于是，凡特点开购买菜单，在"黑铁"数目下写了一个10，然后输入最高出价"1000G"。这时，就可以看到，两名车夫赶着大车向大佛里斯市出发了，他们会在价格合适的时候买入黑铁。

农民、樵夫和车夫都在干活了，接下来，凡特要考虑一下军队的问题。军队提升战力的方法有三种，与盗贼作战、与周边骑士作战，或者参加领主的大规模合战，其中最后一种获得的功勋值和作战经验是最丰富的。凡特和马科斯的领主——冯·拉克拉玛大公是个积极拓展的领袖，他不断的发出进军的敕令。凡特看了看敕令列表，发现这位公爵对邻国的征伐又要于五分钟后开始了，动员十七家骑士，总兵力是五十骑兵、三十长弓手、二十弩手和一百五十步兵。他赶紧报名参加，带上了所有的人马。虽然马科斯没有参加这次动员，但不用担心这家伙会趁机来骚扰凡特的空巢，因为骑士参加公国战争期间，领地是受到绝对保护的。

大公冯·拉克拉玛篇

黑森公国的大公冯·拉克拉玛是个网络游戏老玩家了，在MMORPG里他就经常是公会的领导，对自己的统御才能非常有自信。

在游戏里，骑士国是最小的国家单位，而每个公国则包括了几十个骑士国。大公并非世袭，而是由所有骑士里功勋最高的那位担任。一旦成为大公，功勋值就会归零，在大公任期内也无法获得任何功勋值。所以，任期结束后是铁定不能连任的，这也就保证了每一位骑士都有成为大公的机会——哪怕是像凡特这样水平一般的新人，也能积攒到最高的功勋。当然，拥有更高指挥水平的玩家，总是能更快的积攒功勋值，所以他们担任大公的任期数量也就比菜鸟们多，而冯·拉克拉玛大公就是这样一个老鸟。

一旦成为大公，虽然功勋值归零，但是大公的特权会带来非常多的好处！首先，冯·拉克拉玛的骑士国领地（每位大公在离开宝座后还是骑士，所以仍然保有自己的领地）将成为"神圣不可侵犯"的，临近的骑士不得对大公的领地染指。这样，在这段期间内，就可以放心的发展经济。而且，经济发展所需要的资源也不用担心，作为公国首都大佛里斯市的主人，拉克拉玛大公有权力从所有的骑士交易中抽取税收，各种资源一下子就会极大丰富起来，可以说，对一个不善于战争而喜欢经营领地的玩家来说，大公任期是一个"经济腾飞"的黄金时间。

不过，拉克拉玛大公却不是一个喜欢造屋建舍的人，一当上大公，他就马上把领地交给副骑士托管，策略设定为"全力发展"，然后就抛开一切，一头钻进公国首都的宫殿里，专心研究对邻国的征伐战争。目前，黑森公国旗下的骑士共有三十八家，这些人在线时间一般都在晚上，其实这和整个虚拟世界的所有玩家在线时间都差不多，因此，公国之间的战争总是在晚上展开。

拉克拉玛准备发动的这次征伐是一次中等规模的动员，敕令原本预备召集十七家骑士，一般情况下，这个数目很容易就拿能达到，但可能是周一的缘故吧，在开战前五分钟只到了十四家。拉克拉玛做过好几任黑森大公，对于骑士们的特长都有所了解：罗蒙特骑士拥有最强的进攻型骑兵，而且战意很强，很能拿功勋，除了拉克拉玛，就属他担任黑森大公的任期最多；而乔安娜骑士麾下的二十个高级长弓手组成的弓箭部队也是整个王国都排得上号的；马都骑士虽然指挥水平奇烂，可是他的工匠级别很高，以攻城车部队轻易的夺取了不少的功勋……还有一些新加入的玩家——如凡特骑士，虽然每次参加都很积极，可是战力实在有限，因为新人玩家总是不懂得专注培养一支强力兵种，而是乱七八糟什么杂兵都发展。根据大家各支部队的特点，拉克拉玛拟定了作战方略，其实，这个计划在线下他就已经谋算好了，只不过出征的兵员比预想的要少，尤其马科斯骑士明明在线，却不愿意出兵。





"喂，怎么不参加？我还指望你的长枪兵呢！"他狠狠的敲字给马科斯。

"别提了，今天中午他们自己去骚扰凡特，结果被打残了，正在休养呢，而且我正在等木头，要给他们升级，下回吧。"马科斯打了个"无奈"的表情。

懊恼的大公考虑了一会，决定花钱雇佣游戏系统提供的佣兵——一支骑兵和一支长枪兵参战，虽然成本很高，但是为了计划的圆满实施，也只好出点血了，但愿缴获的战利品能补偿付出的代价！

大公肯·李维斯篇

松鼠公国的统治者肯·李维斯不是一个好战的人，坐上大公的位置也是为了多弄点资源储备。可是倒霉就倒霉在松鼠公国和进攻型的黑森公国接壤，再加上国内的三十多家骑士里，菜鸟占了一大半，经常不上线的占了一小半，这使得松鼠大公成为整个大陆上最废柴的大公之一。不过，大公好歹是大公，总不能看着人家的大军杀进来什么也不做。

"黑森的战书出现啦~大公，还有十分钟开打呀！"有人在公国频道里嚷嚷。

"我GF突然来了，下线了啊！大家一定要努力呀！"

不知道哪个家伙临阵脱逃了，李维斯心里一边暗骂，然后飞快的打字："不想给人家进贡的，想要功勋经验的，赶快报名！"

由于处于被进攻方，所以战斗获得的功勋和经验都会比进攻方高出不少，即使战败，公国赔给敌人一些钱，但是经验值自己还是能得到的。因此，松鼠公国的骑士们倒也不都是畏敌如虎，大家慢慢的聚集起来了。李维斯点了点数，真是喜出望外！居然还比敌人强大一点点，有十八家骑士，将近三百个兵士！这让大公一下子信心十足起来，打起精神，开始指挥调度。

在游戏规则里，出于平衡性考虑，攻方要事先将自己的进攻规模、时间提前十分钟通知守方，以便让守方从容调配。对于战争双方的最高指挥者——大公来说，所要做的就像在普通的RTS里一样，给麾下的骑士们及其率领的部队分配战术目标，并随时根据战局发布新的指令，从大地图上掌控战争全局。而对于骑士来说，只需要注意接受大公发布的军令，然后到达指定目标，指挥士兵与敌军厮杀，而不用关心整体的局面发展。大公和骑士享受到的是不同层面上的指挥作战的游戏乐趣。

虽然有本土作战的各项基本属性加成，如步兵防御力加3，弓箭手准确率加2，但是由于松鼠公国的军队缺乏经验，一开始就处于劣势，每一处分战场都处于下风，敌军从多个地方突入国境，本来就不善于作战的李维斯手忙脚乱。而对手黑森大公确实是个厉害角色，分属十几家骑士，不同兵种的两百多人马在他的操控下如同一体般步调一致，攻势环环相扣。不到一会，松鼠公国军已然有一半骑士退出战场。这时，十分钟时间到，判定胜负的游戏系统第一次出现提示：是否支付10000G作为战争赔偿？李维斯毫不犹豫的按下"是"，大势已去，这是让损失减少到最小的唯一办法了。

而在另一边，黑森大公冯·拉克拉玛正在向他的骑士们抱怨："真是郁闷啊，好容易打一仗才得这么点钱！"按照游戏规则，在战争每延续到一定时间的时候，系统给予双方胜负一次评价，负方可以选择投降，但要给于胜方战争赔偿，而持续时间越久，赔偿数额越大。也就是说，势均力敌的双方对拼，在敌我都不轻易放弃的情况下，胜利者能得到最大的利益。相反，松鼠公国这样的肉脚势力，常常一触即溃，其实并不是强国黑森喜欢的对手。

战争以李维斯的失败告终，赔款由大公、参战骑士、未参战骑士按比例分摊。虽然参战骑士比未参战骑士经济损失大些，但是他们的部队获得了宝贵的经验值，有几支步兵还升级了。

"下次这帮强盗再来，我们一定不会输！"有人在公国频道里豪言壮语，他是这场战争中惟一在分战场获得胜利，功勋最高的新人查理曼骑士。

"是个厉害的家伙，也许等他当上大公，松鼠公国就不会受人欺负了吧！"李维斯这么想着，给查理曼发去一个"竖大拇指"的符号，然后开始计算损失，继续发展生产。由于公国战争不像骑士间的战争可以时时刻刻展开，而是有固定的时间和频率，所以，刚刚经历战火的松鼠公国至少现在可以享受一阵子和平了。



国王奥古斯都·鲁道夫篇

对于黑森公国和松鼠公国的战争，两国的共同领主——巴伐利亚国王奥古斯都·鲁道夫并不关心，做为一位国王，他的视野是整个的欧洲。与骑士们仅仅靠战功当上大公的途径不同，国王的职位是由大公里的综合评价分数最高者担任的，而且任期也比大公要长。大公的综合评价分数除了战争功勋外，还包括整个公国的发展水准，所以，要想获得最高评价分数，仅仅自身实力强大是不够的，还必须带领公国的其他骑士们一起进步。因此，戴上王冠的人，必须同时具备强大的力量与无私的品质。

在坐上王位后，鲁道夫感觉到做一位国王比做大公难度更高得多，虽然他获得了前所未有的权力——十八个公国，七百多家骑士，近三万士兵在他的统御之下，但是责任也空前重大，他要带领整个王国走向强盛和繁荣。相比王国之间的较量，在王国内部的公国战争和骑士战争算是"温和"的竞争，只能在两家之间展开，而且无论胜负，都不会改变各势力彼此的疆界领土。王国战争的残酷性在于，胜负之间，要以割地作为代价，一场战争下来，可能整整一个公国就要纳入别人的版图。

虽然鲁道夫自登基以来，没有丧失过一寸国土，但是他亲眼看到邻国奥地利王国被强敌意大利王国步步蚕食。如果意大利王国再吞并掉奥地利王国两个公国，这个野心勃勃、侵略成性的国家就要直接和巴伐利亚王国接壤了！在这种情况下，国王的重点工作有两个：第一是从矿产相对丰富而处境又比较安全的几个北欧王国购买大量资源，分发给属下各公国，让他们加速发展军备；第二是与周边受到威胁的几个王国展开外交，共同抵抗强敌。在王国频道里和北欧几位国王，以及周边的奥地利王、普鲁士王、卢森堡王嘈嘈嚷嚷交涉的时候，鲁道夫突然想和那个一直不说话的意大利王聊聊……

"嘿，干吗呢？又琢磨着侵略人家啊？"

"嗯。"

这位少言寡语的意大利王屋大维真是惜字如金，真不知他是怎么和手下的大公们交流的……鲁道夫这么想，然后问他："把我们都灭了有什么好处啊？"

"你看官方论坛了吗？东方的亚洲已经统一了，成立了整个游戏里最大的政权组织——帝国。"

"那又怎么样？"

"怎么样？这个叫做'汉'的帝国拥有两百公国，上万玩家，你说他们要打过来会怎么样？"

"这游戏是按真实世界地图做的，他们离我们还很远呢！"

"哼，等他的疆土延伸到欧洲，我们就完了！我得在它到来之前组织起我的帝国，我给这个国家想好名字了，就叫罗马~为了这个目标，我必须统一欧洲。"

鲁道夫楞了楞，他的确没想这么多，可是他不得不佩服屋大维的远见。其实，在自己还是一个新人骑士的时候，鲁道夫只想到经营好自己的农庄和牧场，然后，在当上大公，当上国王后，每一次身份转变都带来了看法的改观，而这位屋大维，虽然也只是一位国王，但他已经先于自己，以一位皇帝的目光来观察整个世界了。

"你知道这游戏叫什么？"屋大维突然朝许久不说话的鲁道夫发问。

"《帝国时代 Online》啊。"

"没错，在这里，有人做骑士，有人做大公，有人做国王，而我，要做皇帝，要带领欧洲迎来帝国战争的时代。也许，我能站得更高。"

说罢，他给鲁道夫发来一个阴险的笑脸。

帝国时代来临了……■

流淌在指尖的激情
古墓丽影 Online

走出一切习惯、一切传统的误区，你可以尽情感叹游戏的魅力，因为她只属于你，一个拥有修长而灵巧手指的，真正的跳跃、格斗、射击甚至驾驶高手，她就是《古墓丽影 Online》。

我是谁？

我是谁？我长的什么样？在那条漆黑的时空隧道中，我一直在问自己。我脑海里唯一的记忆只知道自己是属于未来的伟大冒险家，至于这种信念是什么时候，或什么人灌输给我的，我却没有丝毫印象。也许很快就有答案了，我只好这样安慰自己。一个小时过去了，两个小时过去了，眼前终于有了一线光亮，而不再是那些古怪编码所环绕的无尽黑洞，我想未来的世界就要在我眼前展开了。此时此刻，我唯一的心愿是——我想要一面镜子。

经过漫长的安装等待和升级过程，你的硬盘可能又被残忍地占据

了100G以上的空间，当然在此期间你可以抽空在www.playgamer.com填写极其简单的表格，完成注册工作，至于充值工作目前还不需要，现在还是幸福的《古墓丽影Online》公测阶段。不过可以保证，一旦上钩你将欲罢不能，以后就等着大把地掏钞票吧。

输入帐号密码，进入创建角色的界面，这里的选项之多远远超过了《模拟人生Ⅱ》的规模，可以说只要你高兴，任何人类的面孔都可以完美创造出来，就看你是想要张柏芝那样的美貌，还是如花般的个性了。当然这里只是举个例子，本款网游并不旨在体现女权主义，同样你也可以创造男性角色。为了照顾那些犯懒的玩家，你也可以选择定制的角色外形，各大游戏平台上的著名人气角色在此一应俱全，从留着胡子茬的波斯王子，到扎着头带的斯内克，或是从身着警服的吉尔，到梳着辫子拿着双枪的劳拉阿姨，可以说是应有尽有。在此特别声明，这些形象的授权可都是花了大把银子从各大游戏制作公司买来的，绝无D版行为，可以放心使用。

北京丽人



尽管没有找到期待中的镜子，但眼前这座庞大的现代化都市已经深深吸引了我。漫步在车水马龙的街头，一切都是那么新鲜，透过商店外明亮的橱窗，我终于看到了自己的样子——明亮的双眼，性感的嘴唇，背后摆动着修长的麻花辫子，最关键是魔鬼般的身材，难怪一路上总有众多目光集中在我身上。出众的外表似乎带给我无限的自信，而与此同时，脑海中成为冒险家的愿望更为强烈起来。不管怎样，先找个地方落脚吧。

首次进入《古墓丽影Online》的世界，你需要选择居住的城市，如北京、巴黎、纽约、伦敦……等等，决定以后就可进入相应的城市。此时你要做的第一件事，是要在城里租一间自己的办公室。单凭最初手头的钱，或许你只能在贫民区租下一间简陋的单身公寓。在此可以先透露一些后续内容，随着今后完成任务和资金的积累，你可以购买更大的房屋，甚至豪华别墅或城堡。"模拟人生"的乐趣再次得以体现，用你日后的冒险所得去装饰你豪华的家吧。

诞生

经过短短几天的休整之后，我对这座叫作"北京"的城市有了更深入的了解，然而对于所谓的"冒险家生涯"，我却还是一无所知。茫然时只好看看报纸打发时间，突然报纸中缝刊登的一则启示使我看到了希望——冒险家协会招生。伟大的冒险家将由此诞生。

下一步你需要开始冒险前的训练了。在"冒险家协会"定期开设的培训班中，你可以通过训练积累一些野外生存的经验，比如身体素质锻炼（前期适当提高生命力和耐力的上限，在未来的探险过程中此两项指数还会有所提高，游戏中期即可达到最高上限）、医疗（针对各身体部位受伤情况需采取不同的治疗工具和方法）、狩猎（锻炼战斗技巧，为应对冒险途中的突发情况，同时解决生存基本需要），以及掌握各种探险和交通工具的使用方法。一切准备停当之后，你的冒险生涯将正式开始。



我的老师

对于我这种极具样天赋的运动健将来说，训练所的课程显得过于简单了。当我以所有科目均获得S级评价的优异成绩取得毕业证书的时候，我的外籍导师范·克洛伊对我大为赞许。对这个老头我并没有什么好感，在他的眼神中总会流露出那么一丝唯利是图的狡诈。不过我还是应该感谢他，至少在他的推荐下我可以在冒险家协会、古董拍卖所或者博物馆找份工作了。

在"冒险家协会"、"古董拍卖所"和"博物馆"都可以接到探险任务，每个任务都以藏宝图的形式提供给玩家，上面注明了任务的准确地点，行动注意事项（所需必要装备和人数限制等）和行动目标，你需要根据这些信息准备必要的探险工具和给养量。使用藏宝图即表示任务开始。在游戏初期，你能执行的只是所在城市附近的简单任务，背上背包跑腿去就可以搞定了，而随着任务的深入，你可能需要驾驶交通工具，比如越野摩托、越野吉普、雪橇甚至直升飞机，才能携带充足的给养并到达遥远的任务指定地点（所有交通工具需用一定金钱购买，另要停放在你的办公地点，这也就要求玩家在适当时候租用较大的房屋，才能放置那些大型交通工具）。这里需要说明的是，游戏中交通工具的驾驶体验丝毫不亚于传统单机竞速和飞行游戏，我们使用了"科林·麦克雷拉力赛"和简化版"微软模拟飞行"的经典引擎，为的是给玩家在冒险开始前更为丰富的游戏体验。当然在前往任务点的途中也并非一帆风顺的，步行者可能遇到恶劣天气和野兽的伤害，因此可能导致给养在未到达冒险地点前便消耗怠尽的情况，此时就要考验玩家野外独立生存的能力了。如果在途中不幸遇难，你可以重新在家中复生，重新准备开始任务。而对于有交通工具的玩家也要注意恶劣地形和天气的影响，一旦交通工具损坏，你可能就要转为步行，甚至付出生命代价。当到达指定地点后，你可以设立营地，以停放交通工具和储备物资。营地另外一个重要作用是任务重生点，万一丧命可以在这里重新开始。

长城·夜明珠



第一次单独冒险总是让人兴奋的。按照古董拍卖所工作人员所给的藏宝图所示，这次行动的目的地就在北京附近的长城脚下，而探索的目标是地宫中的一颗夜明珠。由于探索地点距离并不远，我便简单收拾了一下行装，徒步出发了。当然也要承认一个事实，目前我手头上连买一部摩托车的钱也没有。真正让人兴奋的是冒险的过程，当我安全到达目的地安营扎寨后，立即展开了探宝大行动。一路上机关陷阱不断，还好前段时间所学都派上了用场，跳跳爬爬间，我感觉已经接近了旅行的终点。推开那一扇厚重的石门，夜明珠就在眼前。

游戏中的任务同样要体现玩家间的竞争与协作。在协作方面，允许最多4个玩家组队共同接受任务，在探险过程中守望相助。游戏在任务进行当中还是以传统"古墓丽影"动作冒险的形式为主，对于一些动作游戏高手来说可能不在话下，此时你就要表现出协作的精神了，一条绳索可能就是对队友最大的帮助。当然，如果任务说明中有对人数的特殊要求，那么在冒险过程中必定有需要组队玩家同时行动才能解决的谜题。冒险途中设计有一定数量的路点，你可以在这些特殊地点设置重生点，以免在高难度的跳跃中失足而前功尽弃。

在竞争方面，你的团队不仅要面对NPC守护者，甚至恐怖BOSS的挑战，同时还要小心更危险的敌人——玩家。游戏允许4组玩家同时进入一个任务，且随机从4个不同的任务开始点出发，一场"夺宝奇兵"式的传奇冒险将就此展开。每个任务都有4种以上不同的完成途径和方法，而这些途径又会呈交织的状态，这种设计在给你更丰富游戏体验的同时，又使不同组玩家间的对抗成为可能。当不同组玩家在行动路线交汇点相遇时（该地点通常采用相对较为安全的地形设计，并没有过多危险的深渊，以方便玩家战斗），战斗或者联手全由玩家自由选择。联手状态即使冲突各方暂时保持和平状态，如果直接选择开始战斗状态，那就少不了类似《鬼泣》中那样火爆的战斗场面了。另外游戏还提供有主视角模式，对于大多数PC玩家，可能你们更习惯用CS的形式解决问题。对于战斗中失败的一方，其全体成员将在营地复生，如果有信心赶上其他对手的话还可以继续任务，否则就只能放弃回家了。注意，游戏的战斗只能在任务进行中发生，不要妄想对手会帮你把财宝背回来，我们坚决反对不劳而获。当然，即便在任务当中你们没有遇到任何竞争团队，也不能表示此次行动就是安全的，面对财富的诱惑，人性的弱点将再次暴露出来，更为一些突发事件的产生提供了可能。游戏允许同组玩家在任意时刻自行离队，可能就在最后关头，这些原本并肩战斗的朋友摇身一变就成了致命的杀手，如果对自己的战斗力没信心的话，还是找平日的好友一起游戏相对安全得多。



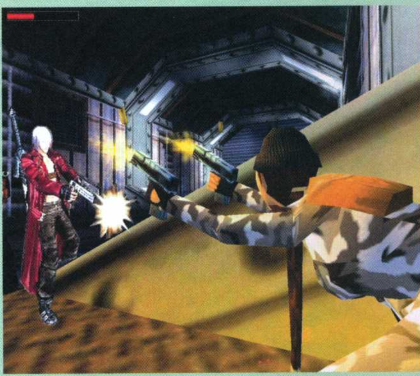


朋友

"小波！小心！"我纵身一跃将小波推到在地，一颗子弹擦着我们的头顶飞了过去。小波是我的同伴，和他一起冒险已经有近半年时间，尽管有时我并不喜欢这个傻傻的，背着弯刀的波斯人，但毕竟大家做朋友也有一段时间了，怎么能看着他白白丧命。

"我来解决他们！"话音未落，初次加入我们的小蛇已经冲了过去。起初，我觉得这个绑着头带，叼着烟卷的大兵并没什么特别，但现在我不得不承认自己判断的失误了。就在转瞬间，小蛇已经连续爆头放倒了两人。

"他们也是冲着兵马俑来的。"小波检查过地上的尸体，面色凝重地说。此时此刻已不由得我们制定详细的作战方案了，枪声再次响起。呵呵，放马过来吧，我一定要成为全世界最伟大的冒险家。



每个任务中隐藏有多个战利品，且分布在各处，但终极的宝物却只有一个，一旦有人得到了它，其他同时参与夺宝的玩家们也就只能收获些其他低档的战利品了。当最后一个玩家返回自己的营地，该任务即宣告结束。当然如果你想要中途结束任务返回营地也是可以的，不过要注意，每个任务对于一位玩家只能执行一次，如果半途而废或无功而返就只能错失这次挑战的机会了。还好，游戏为了给玩家提供更多的冒险机会，同时为降低一些普通玩家的挫折感，设计有"Ever Quest"可供选择，且难度不一，对玩家数量的限制也不尽相同，如劳拉那样喜欢SO-LO的玩家同样可以有丰富的选择。一切的关键只在于你的操作水平，从跳跃、格斗、射击甚至驾驶都能让你充分展现自己的特长。

完成高难度的任务才能获得更多的回报。游戏中任务难度并不是由传统的级别数字来限制的，你需要从基本的身体素质、武器装备和交通工具，到社会关系等多方面综合考察自己的实力，进而判断是否适合接受某些任务。对于完成任务得到的战利品，你可以在接受任务的那些地方出售而获得相应的报酬，当然也可以自己收藏起来，有机会尽情向其他玩家炫耀吧。

尾声

每当看到摆放在别墅大厅当中的兵马俑，我都会想到那次惊心动魄的冒险，想到那些并肩战斗的朋友。明天一早我就要搭乘飞往罗马的班机离开这座城市了，临行前道一声："朋友们珍重，但愿有机会我们还能在一起冒险。"■



















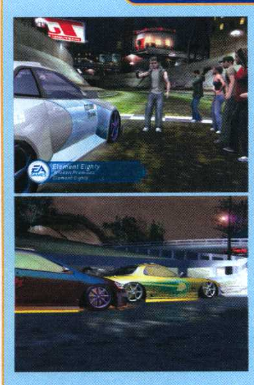


ProjectPLAY! 车队的故事

速度 Online



秋风中的挑战书



岚凌山顶一片宁静，Garfield 静静地坐在 Impreza 的引擎盖上。岚凌山是这个服务器中盘山公路最多的地方，粗糙的柏油山道充斥着发夹弯。

“鸟鸣山更幽”，Garfield 听着零零星星、忽远忽近的鸟鸣，很轻易地想到了这么一句。犹豫了一会儿，Garfield 掏出了手机，通过游戏内置的“手机”系统，他联通了与自己受雇于一个赞助商的朋友 Alan 的终端。作为车队拉力比赛的王牌，Alan 可能是因为近日紧张的赛程，声音有些沙哑和单薄。

“Alan，周末你有空么？”

“Wing 车队？多少听说了一点……临近的地区的车队的确是很难阻止他们的……你确定他们会来岚凌山？喂，你不是想拉我回来出战吧？让我这个拿着拉力顶级牌照的人来对抗赛车爱好者，传出去还不在服务器里被笑掉大牙？这种比赛大多比比车辆罢了，你回车队，找 FXCarl 借了他的 RX8，再让 Choko 帮你调整一下，准保 OK！”

“嗯……”

“不过，如果他们使诈赢你，我再回来帮你教训他们！”

FallWinds 是由服务器里的传奇车手 Alan 领衔的新工会，专门召集爱车的、有潜力的车手进行培养，在如今“漂移”成风的整个游戏中独树一帜，绝对是一个实力派的赛车组织。FallWinds 不仅培养了数名职业车手，更培养了本服务器中大多数热爱赛车文化，却不喜欢“超速”的专业机械师。在 FallWinds 的街头赛车手中，Kidd 和 Garfield 是实力最强的两位，FallWinds 的赞助商甚至为他们两人专配了机械师 Choko。



这支队伍的崛起使得拥有惊人连胜记录的老牌车队 Wing 也绝对不能忽视了，Wing 于几天前向在 Alan 参加拉力锦标赛期间代理队长职务的 Garfield 提出了挑战邀请。

岚凌山顶，手机在 Choko 的裤带中轻轻颤动。

“来了么？明白了，马上让我们的车子全部撤离路面好了。”

“我们的客人，已经到达山下的停车场了。”Choko 回头宣布了这个消息。

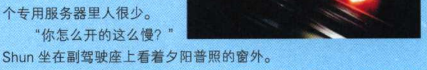
“听说本地的车子全部都撤离赛道了，赛道全部归我们使用。”Naruto 和 FallWinds 车队交涉后返回工作区。

Couger 道：“只有我们使用？会有普通的车子行驶吧？”

“哦，是这样，这条路目前还没有正式通车，所以一般的车很少会来这里。”

为了这次挑战，Wind 车队动用了大量人力，甚至是让自己的赞助商花钱包下了专用比赛服务器，看来他们是志在必得。

惊奇连连



在和岚凌山有 7 个小时时差的地方——拉力锦标赛专用服务器。

标志 807 行驶在通往年度冠军颁奖酒会的路上，为了专业比赛的流畅进行，这个专用服务器里人很少。

“你怎么开的这么慢？”Shun 坐在副驾驶座上看着夕阳普照的窗外。

“MPV 车开起来就是不爽啊，重心高，垃圾发动机一点冲击力都没有。”Alan 笑着说。

“嗯，我倒是感觉你就是不想提早去现场。”

“真不愧是我的领航员，了解我！要知道，只有小人物才会提前到场，而只提前数分钟到场才叫 Class！”

“一流？那迟到是不是才算真正的 Class……”

“不不不，迟到就不行了。最好是在请帖规定时间的最后一分钟不慌不忙地把车稳稳停入车位，这才是真正的 Class。”

“啊，这就是所谓的定时就位训练？你为这个被扣过多少次牌照点？”

“至少我认为这可以体现出一名车手的水平和素质。”

“素质？踩线明显就是没有素质……”

一台 Ford Escape 高速从 807 身边擦过，“砰” 的一声刮掉了 807 的左反光镜。

“哪里来的家伙?!”

“别理他，今天是咱们领奖的日子，改天叫 Choko 维护时顺便弄个左后视来就行了。”

“我可是有拉力比赛最高牌照的！一台 SUV 了不得啦?! 看我没有 206WRC 照样飙定你！”

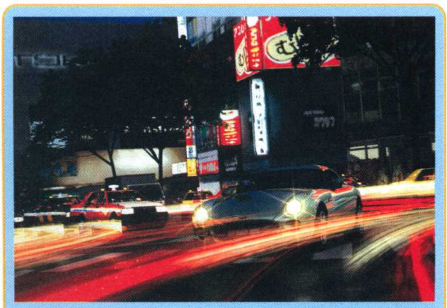
Alan 猛踩油门下去，Shun 感觉眼前景物瞬间模糊。

好在这辆 807 平时已经给车队改的不少，性能自然多少有所提升。

“看来我需要改变一下我对于 Class 的看法了”，Shun 摇摇晃晃地系上安全带。

“哦，现在你怎么看？”Alan 腾出一只手拉过安全带，双脚很有节奏地在离合、油门上来回“弹琴”，继续加速追赶前车。

“经过我的慎重考虑，我认为，迟到才算是真正的 Class。所以，你



应该朝 Class 的方向努力……"

"只要等我超过了这台 Escape，我就听你的。现在这个场面我可不能接受！"通过摄像头，Shun 看见屏幕另一头的 Alan 伸出右手食指在空中来回摇动，然后很快将挡位挂到最高。

Escape 似乎并不在意 807 的追赶，依然保持车速向前奔驰。

807 紧跟着 Escape 一直向前开去。Escape 加速 807 也加速，Escape 减速 807 也减速。无论任何路况，Escape 始终位于 807 的攻击范围之内。看来，两位车手都很熟悉街头追逐赛的规则，并且如同达成默契一般，始终不让 807 掉出程序判定落败的距离底限。

十字路口的右方是通向晚宴的方向，令 Alan 没想到的是 Escape 也首先右转。

"本来打算到这里就算了，没想到他竟然和我们去同一个地方。Shun，想想参加本服务器拉力比赛的 Ford 车队有哪几个家伙？"

"开 Focus 的，还是 Puma 的？"

"Puma?我好像从来没和开 Puma 的打过交道，那种 1.6L 的车不提也罢，说说开 Focus 的。"

"嘿，他加速了，你是跟还是不跟？"

"哟，还真快起来了！"

807 继续紧逼 Escape，不过看来有些吃力了，好在目的地已经近在眼前。

"这一段开的可是真快，路上没车就拽起来了，一会我要去看看究竟是哪个家伙！"Alan 说着解掉了安全带。

Escape 开到酒店门口突然停车。807 刹起车来自然没有那么舒服，不过一阵摇晃总算是停稳了。

"真是标准的破车！"Alan 跳下车，朝 Escape 奔了过去。

"Take it easy！" Shun 在 Mic 里喊了一声。

Escape 车门打开，亦楠从驾驶座上下来。女孩子自然不能素面朝天的参加酒会，领航员 Easy 在出发前可是帮了这个只会穿运动服的亦楠大忙。半天下来，亦楠终于有了一身合适的晚礼服，和浓淡适宜的彩妆。

亦楠不习惯的下车，这身衣服虽然漂亮，可是活动起来总不大利落。猛地一台头，发现一个陌生的男人站在眼前不远的地方，傻呆呆的看着自己。

"和女孩子打招呼的第一句话很重要，千万要镇定，不能慌。" Alan 对自己说，可嘴巴就是不听使唤，"你，你，车开得好……"

"嗯，谢谢，你是？" 亦楠看着 Alan，很标致的男人。

Alan 总算回过神来，"我叫 Alan，请问小姐芳名？"

"呵，我叫亦楠，一会见了。"

"呃，一会见。"

亦楠微微一笑，跟上先走一步的简单先走进了大堂。

后记

以上的故事来自大型在线竞速游戏《速度 Online》(Speed Online)，当然，这个游戏目前还仅仅存在于 ProjectPLAY!车队队员们的心中。不过，从这些近乎于狂想的故事中，我们也能看出未来在线竞速游戏的发展方向：

首先，游戏的大体架构非常类似于《极品飞车：地下车会 II》和《侠盗车手 III》的结合体——游戏场景由开放的城市地图为基础，城市与城市之间以封闭的高速公路连接，更远的地方则只能通过飞机到达。玩家们能够自由驾车在城市中行驶、比赛，并能在赛事集结地、修车场、颁奖晚会现场等特殊地点下车，控制自己的虚拟人物完成与其他玩家、NPC 的交流，譬如我们的 Alan 与亦楠的见面。

整个游戏中，玩家所追求的唯一目标就是通过与赞助商签约加入车队(即公会)，并用比赛来换取酬劳，以购买更强劲的坐驾或是参加更高级别的比赛，来完成对自己驾驶技术更高的挑战。在游戏中，除了车手，玩家也可以从事赛车导航员和机械师的工作。

同时，随着整个车队队员在各种比赛中成绩的提高，车队知名度也会随之提高，遇到挑战的可能就越大。和"地下车会 II"不同的是，"速度 Online"中不仅仅有地下改装/飚车，玩家还可以根据自己的兴趣选择场地赛、拉力、Nascar 甚至是卡丁车等一切现实中存在的赛事。当然，要参加不同的赛事或从事不同的工作，玩家必须通过自己的努力去考取不同赛事或工作的不同等级牌照。参加牌照考试当然需要报名费，玩家可以通过在街头赌车(非法，有被警察罚款的危险)或是为赞助商做试车、上街开出租搭载那些因违章，车被拖走的车主(合法，但收入少)来赚取。如果开车闲逛，违章驾驶或是蹩脚的停车技术都会让你受到罚款或是降低牌照等级的小小惩罚。游戏中车辆都是可以被毁坏的，虽然地下赌车报酬不菲，但修车费用也让玩家不得不权衡得失，考虑自己采用何种驾驶风格。

游戏里，玩家之间的赌车或是赞助商发布的赛车任务，都通过虚拟的移动电话联系，这有点像早期网络游戏(譬如《石器时代》)中的名片联系方式，只不过加入了语音和视频功能。此外，无论何种比赛模式，不参加的玩家都可以"买票"观看，即到特殊地点并切换至观察视角欣赏比赛。

当然，游戏中所有的车辆都是获得厂商授权，并且会根据玩家持有的牌照或参与的赛事等级调整拟真度。这就是我们心中竞速网络游戏所应有的样子，在一个充满玩家扮演角色的美丽城市里，大家共同通过自己的努力去挑战更高速的目标！在这里，无论你是一个喜欢速度快感还是拟真驾驶的玩家，都能获得最贴身的游戏乐趣。怎么样，是不是教人兴奋呢？你可要注意了，这里最强的对手永远是 ProjectPLAY!车队！■





不一般的游戏测试

艺术之都 Online

列车

“各位胸怀远大理想的朋友们大家好，人生起跑线号列车即将进站，请带好您的行李准备上车，本车终点站艺术之都，沿途经过新新人类村、动感城、斗秀场、舞文坊、运动馆、随心寓所等站，各站均有专人接车，预计每站停留 2 分钟，请您抓紧时间上下车。”

“我们去哪？”参加新游戏测试的编辑部众人，拿着游戏地图翻过来调过去的看。

“分头行动吧，我去动感城，不就是玩音乐么，不出半个小时准拿下。”平时喜欢开大分贝播放“噪音”的游骑兵，精神抖擞的说。

“斗秀场是啥意思？舞文坊这个好像是走文字游戏路线，我在行，我负责对这站进行勘察。”东东略显严肃的说。

“行，不就是个内测么，闭着眼我也能玩，我去随心寓所吧，说明上这是个可以自由发展的世界，我看这比较适合我。”一向大大咧咧的石子不以为然。

“咳咳，闭着眼你估计只会瞎摸了。没人去斗秀场么，看来有难度，那我去吧。”小马从兜里摸出墨镜戴上，还真有点艺术家的风范。

“那运动馆估计是我的了……运动了，七八年就来一回。”月月挥着瘦长的胳膊，“别让我扔铅球练举重就行。”

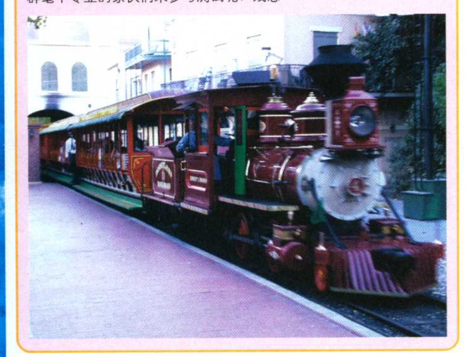
“我呢我呢？我去哪？”狗子兴奋的靠上来。“就你？我看你哪也不成，还是去新新人类村吧，到哪你都是个新人。”游骑兵的话引得众人一阵笑声。

“你你你，我我我……跟你们拼了……”狗子正欲扑向众人，只听列车播音中响起播报声：“新新人类村到了！”

众小编欲催促狗子赶快下车，不料正拉扯之中眼前忽然一黑，几个人全数被踢下了车。

“您好，我是新手指引员 1 号，欢迎大家来到新新人类村，这里将作为您艺术人生的起跑点，您将在这里获得各方面的培养及帮助……”

原来，所有人的第一站都必须是这里啊！众人面面相觑，之前的准备工作算是白做了。而此时的新手指引员心里估计一定在想：真不明白，这款号称本世纪最复杂的经营养成类网络游戏，为什么会邀请这群毫不专业的家伙们来参与测试呢？残念……



第一天

游戏第一天，小编们在新手指引员的帮助下，为新创建的角色选择自己的特长——玩家角色拥有多方面的属性及能力，随着游戏的深入，玩家学习和活动的多样化，带来不同属性的相应升降，而当某项能力有长足发展时，系统即会判定玩家拥有了该方面的特长。在新手村阶段，正是确定自己特长方向的时期，每个人必须经过学校的结业考核获得特长生鉴定证书后，方可走入社会，去到其他的区域谋求发展。

“各位新人，请在这里填写表格并领取公寓钥匙及门牌。”新手指引员 1 礼貌的说道。

大家拿过表格一看，这上面有角色姓名、性别、年龄、星座、血型等项目，并且还列了一些兴趣爱好方面的问题，每个人的问题都不尽相同。“你爱吃的水果有哪些？苹果，香蕉，西红柿……这是什么意思？”东东很不耐烦的嘟囔着。



“想实现伟大理想的各位新人，请慎重填写此表哦！因为它关系着你的未来。不管你拥有什么样的特长，你都不能改变一个事实，那就是这个世界里有人会比你更优秀，实际上这是由一个重要的隐藏属性决定的：天赋！根据大家所填写的资料，你的角色将拥有不同的天赋点数，作为个性发展的基础，也就是特长参数，它将会影响角色单一属性的发展快慢，并且一旦确定后，就再也无法反悔了哦。”

“啊，原来如此……单一属性就是类似《美少女梦工厂》中的力量、体力、勇气、智力、魅力、道德、礼仪、音乐、绘画、文才、疲劳……这些吧。我说，谁有攻略啊？我想弄出个天赋 200 的人！所有能力满档！”狗子开始东张西望。

“别美了，要是什么都给你预备齐了，我们还体验个什么劲啊！”游骑兵倒是很随遇而安的人，很快把表格填好交了上去。

“所谓单一属性，是指角色的各项基础能力，可以通过接受辅导或参与各种活动来调节。但是这个世界并不存在完美无缺的人哦，因为游戏中的一切活动都会有不同属性的升降，属性间的作用也是很明显的。例如学习可以增加各种特长属性值，但同时也会引发体力及力量下降，疲劳上升；而当你打工经商时，智力和财力上涨的同时道德和特长都会下降；出外探险时，力量和勇气上升，智力及礼仪等等数值下降；倘若冒险失败，勇气将一落千丈，还有可能会影响你参加综艺演出和各种比赛的情绪。而当一个人疲劳过度时，角色会生病，所有属性都将不同程度的下降哦。所以请大家适当的安排你的学习和生活，请记住这是游戏，不要太强求自己。”

“这个 NPC 是话痨啊~~”新手指引员 1 说的一堆话，被小编很快用“呵呵”、“哈哈”等无聊词汇刷了过去。大家纷纷交了表格，换到了公寓钥匙。

“新人公寓设施虽然简陋，但却是免费的。如果你不想搬去大城市定居，你可以一直住在这里。不过游戏中的交通虽然方便，但新新人类村与各城之间只有一班列车，考虑到学习和工作需要，各位可以适当更换居所。当然，越大的房子开销也就越大，如果你想买下整栋大楼或一个电影公司，那就祈祷自己多拿几个奥斯卡奖吧。欢迎各位的到

来，大家努力吧！”新手指引员1拿着小编们的个人档案退了出去。

“开玩笑，买下电影公司？我现在可是身无分文耶！”月月拿起村庄地图翻了翻，“不知道第一步应该从哪里开始。”

“大家好，我是新手引导员2号。”一个漂亮的MM蓦地跳了出来，吓了月月一跳。“下面我将带领大家进行参观学习，以便适应新新村的生活环境。请大家跟我来。”



在新手指引员2的带领下大家参观了整个村子，并做了几个小任务，领取到一些系统发放的少量赞助费。学校、作坊、工厂、牧场、寓所、商店、公园、车站……这个村落不大，但各种建筑一应俱全，景色别致而具有独特的乡土气息。其中的很多设计都与《美少女梦工厂》中相仿，只是把平面图像变成了3D场景而已，另外一点不同是，单机游戏里的时间过得飞快，转眼半个月就会过去，而在网络里采用的是小时制，即现实两小时等于游戏中的一天。转眼之间，大家已经在游戏里停留了一天了。

“这游戏看上去挺有挑战的，画面也不错。据说，其他大站所能到达的场景更是宽广漂亮，其中的城镇气派非凡，各种设施既现代又豪华，并且不同场景的风格也不同，适合各类人群在其中约会、游玩或生活哦。美女们~等着我~~！”狗子边说边不觉流出了口水。

“那就抓紧时间，尽快拿到特长鉴定证书，好出去看看啊。”石子怂恿道，“不如我们比赛，看谁最先毕业吧！”

“我只想知道，用什么方法可以快速赚够我学习用的钱。”游骑兵一边翻着新手指南，琢磨着名目繁多的课程及打工项目，一边嘟囔着说。

“不是可以出外冒险么，打怪打宝呗……”玩惯了练级PK类网游的石子开始做起了发财梦。

“你没看见村口告示上写着，野兽凶猛，力量不足300者严禁野游么。”月月呵呵的傻笑，“不过我可以，我选的特长是体育运动，天生神力和强健体质啊，而且冒险还可以加力量和勇气，正合我意。”

“你去试试吧，赤手空拳的，看你怎么死。”众人很怀疑月月的说法。

“打工吧，今天不是已经和各位NPC打过招呼了么，一些初级工作还是可以做的。”东东一边翻着游戏说明书一边不耐烦地说，“我们目前的启动资金，够在学校学两个月，也就是现实的五天，目前只能学NPC教师的课，恐怕要学上至少三个月才能参加考试，看来这个游戏的上手有点麻烦，好在大家的特长选择不同，适应的活动也不同，花费时间差异很大，我看与其在这里耗着，不如抓紧时间分头努力吧。”

“等我毕业了，赚钱了，我就请个特级教师去，我刷刷的涨经验，刷刷的升级我。不过照说明上说，每月一次的村级比赛也是很好的赚钱方式，我们只要排进了前10名就有奖金拿。这样看来，我们还是有机会请个好老师的。”游骑兵在结束游戏前，信誓旦旦的说。

特级音乐教师

上午9点30分，小女孩游骑儿来到动感城辉煌音乐学院，本月她只选择了连续3天每天4小节的音乐课程，不过她的老师可是特级专业导师，曾经连续蝉联三届“动感城季度音乐大师奖”的苏微，其艺术造诣非常之高，比那些NPC教师要强得多了。苏微为游骑儿挑选了节拍演奏训练，就是类似跳舞机或打鼓的小游戏，需要两人配合完成。这是一种更新颖的师徒关系，由两个玩家协作完成游戏，使双方都可以从中获益——配合越默契得分越高，师徒所获得的属性提升比例也就越高。当然，老师还可以额外获得工作奖励的金钱。

苏微和游骑儿的合作非常愉快，虽然刚开始有点踩不到点上，不过很快二人四手就越打越快。课后，意犹未尽的游骑儿缠着苏微问东问西：“师傅，照这个速度，我离学院派艺术大奖还有多远啊？”

“那要看你的学习能力了，只要特长值达到参赛要求，就可以报名参加每月的院线比赛。获得的比赛成绩越好，年终评比的排名也就越靠前。”

“主要是些什么比赛呢？”

“一般就是些对战小游戏，类似今天我们玩的这些，不过难度比这个大得多。其实，这些小游戏并不是重点，这款游戏的关键在于对个人能力的培养，在比赛中能力越强者，获得的辅助道具越多，赢的可能性就越大。”

“哦，听起来有点意思，这些道具是怎么得到的？”

“有比赛中系统给与的，也可以携带部分道具参加比赛。有的普通道具可以直接从商店购买，也有特殊物品必须通过野外探险获得。在专业组的比赛中获得名次，就有机会得到额外的道具奖励，越高阶的比赛，奖励的道具越好。此外，等到了中高级，在动感城参加综艺节目或公益演出，也可以获得一些如音乐乐谱、神秘魅力药水一类的物品，这些道具各具功效，有的是瞬间提升某项指数，有的则可能长期改变你的属性哦。”

“哦，老师据说赢了三届动感音乐大师奖，是不是拥有很多超级BT的道具啊？为什么不继续向高阶挑战呢？”



“那是因为报名费太贵了啊！哈哈哈！这就如现实一样，尽管你有一定的才能，但是没有机遇和雄厚的资本，也是不行的，明星之路还是需要有资金铺垫的。学习只是一个方面，通过参与各种活动和竞赛积累经验更重要，比如你现在在学院里的个人艺术排名很高，但是因为不会包装宣传自己，魅力值不够高，星探看不上你，也就很难邀请你去参加演出或拍摄广告，不参加这些活动，你的人气就无法迅速提升，在动感城新秀排行榜上的位置上不去，那你也就无法获得年底角逐艺术之都年度人气偶像的资格了。象我这样，因为没有钱为自己包装宣传、打广告，所以大奖也与我无缘了。”



“不会吧？学院特级教师的工资也不低啊，你都把钱花哪儿了？”

“这个么……其实这游戏，需要花钱的地方很多啊，比如给 MM 买礼物、约会、逛街、买房子买车……我在随心寓所里和老婆一起买了套大房子，她那个人比较奢侈啦，你也知道这游戏里漂亮的东西一大堆，还有那些加魅力和艺术特长的美容道具，贵得离谱，但是没办法，女孩都喜欢这些嘛，我不给她买成么？”

“我汗，那你完了，随心寓所里都是没什么特长的奸商，估计你的钱都被他们骗去了。”

“当然，我还有一个原因是，为了获得那些特殊的魅力道具，我曾经单独外出冒险，结果被大恶魔打了回来，痛失 100 多点勇气，到现在还没恢复过来，高级别的比赛也是无法参加了，而且即使参加了，如果失利还会降勇气……”

“看来，一夜之间功成名就真的只是个梦啊！我还是慢慢一步一个脚印吧。”

“其实，仅仅只拿几个艺术之都年度人气偶像奖，并不算是什么功成名就，有时候还要看机遇。”苏微结束授课时，这样对游骑儿说。

一位成功的经纪人

在艺术之都的名人堂里，排在第一位的人叫刘佰百，他目前经营着一家影视公司、一家网络公司和一所职业学校，并在各地拥有不同的特殊道具专营店，固定资产上千亿。他的成功在于其旗下影视公司的近百位当红明星，都是演艺界的奇才，每年选送新新人类大奖、动感城人气偶像大奖，都有他的人获奖。而为了能全面了解他的发家致富之道，家游小编对他进行了采访。

“请问，你是怎么白手起家的？”

“其实我不能算白手起家，我们是一个公会，整整 30 多人，一起进入游戏的。也算是对这个游戏摸得比较熟了吧，大家一上来就把资金集中，全力培养出了几个优秀人才，然后一路参加比赛赢取奖金，积累了很多道具和金钱。而我呢自然不是当名人的料，特点属性都比较平均，所以就没跟他们掺和着搞什么比赛，我就一路冒险、打工、打工、冒险，在随心公寓开了第一家道具专卖店，高价兜售特殊道具。当然，所有城市都可以开商店或办公司，但我之所以选则随心公寓，是因为这里的人大多不是明星艺术家的料，很多人也需要使用道具来提高自己的属性特长，所以，哪里有市场需要哪里就会出现奸商喽。”

“光靠倒卖特殊道具发财，似乎也发不了什么大财吧？那你是怎么开起影视公司的？”



“我一个人开小铺当然是不行的，但是别忘了，我们是一个公会。尽管一开始我们的人才不多，但是投资方向正确，后面的事就好办了。首先我在公会里找了 10 个音乐影视方面比较有天分的人，重点培养，主攻动感城和斗秀场的专业组比赛项目，赢得高级道具成批兜售，少量留做比赛用途，基本上用卖道具的钱就可以抵消高额报名费用了，收支平衡。然后我雇了几个人，专门负责冒险打宝，每天打出的魅力药都用在那几个明星身上，给他们提升个人能力，这样他们的赛事多，赢的道具也多，于是我就搞垄断，一些特殊道具就我这店里有，别处没卖的。利用这个方法，我用了一段时间存起了一大笔钱。之后，我找了个文武全才，开了一家网络公司。这可是宣传的前沿呀，要知道我的这班明星，都是被我用八卦、花边一类的新闻，炒起来的。他们火了，自然我也就发了，每天请他们参加综艺节目或拍摄广告的帖子不断，当然每笔我都是赚。渐渐的，我培养的这几个人就成名了，特别是在动感城和斗秀场这两个地方，大部分的综艺节目和比赛都是我的人占据前几名的位子。”

“你这样搞，那其他人不是没有出头之日了？”

“不会呀，想出头你只要有钱买我的道具就行了，还有人有特别高的天赋，特长值超标，那我就没话说了。不过基本上，我一看到这样的人才，我就忍不住花重金出高级道具去挖他，加入我们的公会。后来我还开了一所学校，专门寻找天赋异常的人才，吸收进来，重点培养。相信谁都不想过穷日子，初期起步之艰难大家心里都有数，所以我的策略基本上都很奏效，没有人不愿意跟着我，尊称我为大哥的。”

“倒，黑社会呀！你难道就没有遇到什么不如意的地方么？”

“要说不如意，哎，这个影视公司真是让我头疼啊，当初看到旗下艺人已经发展近百人了，我就想干脆开家影视公司，自己做综艺节目自己拍广告吧，岂料投入一下子就变大了，加上我天赋比较低，关于节目制作方面的工作实在不在行，哎，当初就应该找个文化人来代理这件事……不过，现在游戏里的能人多了，开影视公司的也有不少，我现在考虑把学校里的尖子生，卖给这些公司，我收点过户费什么的……”

“暴汗，人口贩子啊！这游戏果然不一般……”■



非RPG网游名录

足球经理在线

英文名称:ManagerZone
游戏类型:网络经营策略
出品公司:Managerzone
国内运营:新大陆
上市状况:公测中

原型是广受欢迎的"足球经理"类游戏。玩家经营自己的俱乐部,包括整修球场、购买球员、制定战术、进行比赛等。在转化为Online模式后,俱乐部之间的对抗性更强了,在线上与其他玩家踢比赛,让自己的球队劲级,自然要比战胜AI更刺激。球员俱乐部资料都是虚构的,没有真实资料导入算是一个遗憾。不过,既然是网游,也总不可能人人都有一支梦之队吧!

军团竞技场

英文名称:Legion Arena
游戏类型:网络即时策略
出品公司:Slitherine Soft
国内运营:-
上市状况:2005.2 国外上市

在《军团竞技场》里,玩家扮演古罗马时期的军官,指挥自己的部队与各种帝国的敌人作战,或者相互之间PK,获取功勋,提高排名。与MMORPG里玩家孤身战斗不同,这里的战斗都是以大规模军队对抗的形式来表现的,类似于RTS。游戏对新手免费,如果玩家试玩后觉得不错,也积攒了一点功勋,那么可以选择付月费继续征战下去。

星际 Online

英文名称:Planet Side
游戏类型:网络动作射击
出品公司:索尼在线
国内运营:上海坤迈
上市状况:公测中

早在C&C横行一时的年代,就有将玩家配置为不同的兵种,然后在同一个战场上协同作战的游戏《命令与征服:幸存者》问世,后来,"战地"(Battle Field)系列将该模式完善化3D化,获得了巨大成功。而《星际Online》才最终在网络上实现了这种群体作战的模式,将游戏空间扩展到无限,圆了许多玩家自C&C时代以来的一个梦。

飚车 Online

英文名称:CTRacer
游戏类型:网络竞速
出品公司:Hyundai Digital
国内运营:天纵网络
上市状况:内测中

在这个完全按照现实世界城市构筑的赛车都市里,玩家可以很容易的找到愿意一起赛上一程的对手,《飚车Online》打破了"赛车游戏无法实现所有玩家同时在线"的固有观念,成为一款真正意义上的大型网络赛车游戏。比较遗憾的是,游戏里的虚拟都市是汉城,相信如果能够在北京、上海或者其他中国玩家熟悉的城市里飞驰,那么《飚车Online》会更成功。

海盗世界

英文名称:World of Pirates
游戏类型:网络策略
出品公司:WOP-DevTeam
国内运营:-
上市状况:未知

从表面上看,它与目前火热运行中的《航海世纪》和大家热切企盼中的《大航海时代Online》相似,同样包括了航海、海战、贸易等元素。不过,事实上《海盗世界》更偏重策略成分,玩家对于港口、城市的经营活动和商业往来在游戏里非常重要,这使得它看上去更像《海商王》一类的航海经营类游戏。

劲乐团

英文名称:O2jam
游戏类型:网络音乐演奏
出品公司:O2-MEDIA
国内运营:久游网
上市状况:内测中

《劲乐团》让人想起了曾经风靡一时的跳舞机,自跳舞机以后,类似的游戏(例如《太鼓达人》)虽然也常有问世,不过却也再难掀起巨大的流行风潮。对于《劲乐团》来说,好奇的玩家会在第一时间被它另类的游戏方式吸引,但热情恐难持续很久。所以,与最新流行音乐的紧密结合才是它吸引玩家的最大法宝,不断出现的新歌就是它无限更新的宝库。

挑战时刻

英文名称:Time of Defiance
游戏类型:网络即时策略
出品公司:Nicely Crafted
国内运营:-
上市状况:2004.9.8.国外上市

游戏所构筑的庞大太空世界令人惊叹,它由数以千计的星球组成,玩家在其中经营领地,组织宇宙舰队,进行探索和战争。世界的广袤也使得玩家之间战争的频率不会太高,你不会像在单机版里RTS里那样一夕数惊。为了适应网络即时策略的特殊性,游戏设计了强大的AI辅助系统,使玩家在下线时,无人照看的领地仍然可以尽可能的自卫。

遗产在线

英文名称:Legacy Online
游戏类型:网络经营策略
出品公司:Oceanus Comm
国内运营:-
上市状况:2003.6.16 国外上市

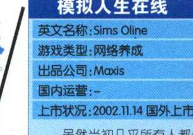
在一个虚拟世界里经营你的企业,当然,你要和这个世界里的其他企业家(玩家)发生互动。不过,玩家之间的竞争远不像MMORPG里那样激烈,你可以悠哉悠哉的玩这款游戏,而不必担心对手一夜之间把你弄到破产。玩家即使下线,他在虚拟世界里的企业仍然会正常运转。所以,只要制定好经营方针,说不定一觉醒来,你就成陈天桥了。

三国策 Online

英文名称:-
游戏类型:网络策略
出品公司:皓宇互动
国内运营:皓宇互动
上市状况:公测中

《三国策Online》体现了光荣版"三国志"的游戏精髓,最大程度的突出了游戏名称中的"策"字。不过,本作还不是真正意义的大型多人战略,并没有达成整个服务器里每个玩家之间的互动,战争仍然是有限的几个人建立战局,然后在其中对战的"开房间"的模式。从目前的技术条件来看,一款SLG想要实现大型的多人游戏模式,几乎是"MISSION IMPOSSIBLE"。

高尔夫在线



英文名称:Shot Online
游戏类型:网络运动
出品公司:Game & Game
国内运营:-
上市状况:2004.10.25 国外上市

一款针对成人玩家开发的在线高尔夫运动游戏,力图在网上模拟一个真实的、可以尽情享受高尔夫乐趣的虚拟世界。人物造型、比赛场地、游戏系统设计都贴近现实——你也许能在其中找到自己去过的球场。同时,游戏运营商还与高尔夫运动的相关企业联手,开展宣传活动,争取让游戏玩家以外的其他高尔夫爱好者也进入到游戏中来。

模拟人生在线



英文名称:Sims Oline
游戏类型:网络养成
出品公司:Maxis
国内运营:-
上市状况:2002.11.14 国外上市

虽然当初几乎所有人都认为在网上玩《模拟人生》是一个绝妙的好主意,可事实正好相反。游戏没有突出玩家的线上交流功能,而是延续了单机版的弊病,让你每天为了照顾自己的吃喝拉撒而疲于奔命。显然,在一会内急,一会饥肠辘辘的情况下,你是不会有心情去和别的玩家闲扯的——《模拟人生在线》是一个天才级创意带来的笨伯级作品。

阳光下的梦幻

谨以此文献给我爱的“魔兽争霸”，献给战士，献给农民，献给牧师，献给圣骑士……

文/zhizhi

头顶是蔚蓝的天空，脚下是碧绿的草地，然而这不是美丽。只有当温暖的风真正吹过我的心上，我想我脸上的忧郁才会慢慢散去，剩下的才是发自心底的微笑。”

步兵弗从兵营里走出来，时间是下午一点，阳光有些刺眼。

弗就这样到来了，悄无声息。他找到一块阴凉的草地，坐在上面看不远处奔忙的人群。或许是阳光落到了他的脸上，或许是寂寞了太久，他起身后退了几步，就这样撞到了一个扛着木头的人。弗摇晃了一下，木头散落，那个人倒在地上。

“对不起”，两个人同时开口，于是就笑了。弗伸出手，轻轻地拉他起来，两个人一起去捡散落的木头，木头歪歪扭扭，长短不一。那个人的脸有点微红，扭头去看起伏的青草；弗微笑着将木头一一递给他。道谢之后，他匆匆走了，清晰的影子从青草上滑过，边缘却支离破碎。

就这样，弗认识了这个叫R的人。在后来的日子里，弗常常坐在那块草地上，看高大的树木被R和他的伙伴们伐倒。除了斧头落在上面的声音，就只有微风从身边流过的沙沙，弗却一直找不到风的方向。

在后来，圣骑士出来了，战争就开始了。

“藏身在树丛的时候，连我都不能确定自己的存在。我喜欢这种感觉，因为只有这样才能不受到伤害。”

弗看过自己身边的花草，一模一样。这个世界只有这样的花草，弗失望地叹了口气，转头看着前方不远处的小路。夕阳的光芒穿过树丛，落在地上已是一片褴褛。小路上走来了几个矮矮的身影，那就是敌人。圣骑士发出了预备的信号，弗和别人一样，轻轻抽出长剑，聆听剑刃从剑鞘中划过的声音，悠远而又清脆。唯一不同的是，弗的剑握在右手，“我的右手力气大”，如果有人问起，弗打算这么回答。然而从始至终，都没有人留意过这个异样的步兵。

弗听见他们踩在草丛上的声音，踩在泥土上的声音，踩在石头上的声音，就是没有听见自己的心跳。弗平静地整了整头盔，一股清凉的风吹进来，带来战斗前的最后一点舒畅。

弓箭手走过了弗的面前，闪光的盔甲轻轻的颤动，阳光也若有若无。圣骑士出现在她们的前方，她们在同一时刻停下，抽箭、搭弓、瞄准。夕阳下她们的影子惊人地一致，树林里掩去了一切声响，只有风声低低流过。

弗趁机接近了她们，直到近在咫尺才被发现。一个弓箭手平稳地转过身，送出了手中的箭。弗只听到了呼呼的风声，感受到盾牌的震动，至于弓箭接触盾牌时那清脆的响声，则是在很久以后才想起的。

弗冲到了她的面前，右手的剑高高举起。这时弗才看见她扬起的脸，夕阳照在上面，但却毫无表情。在长剑劈下的时候，弗有一点困惑：她为什么不逃呢？然后就是喷涌而出的鲜血，一点一点的溅上了盔甲，盾牌。她捂住受伤的肩膀，悄悄地后退了。弗再一次看到她，就是撤退的时候，她拉起长弓，长长的弓身闪烁着忧郁的光。

弗跟随着别人撤离了战场，敌人也不再追赶。在几乎看不见那片树林的地方，弗听见一支箭破空而来。尖厉的声音持续了好久，才穿透盔甲，钉入肩头。弗不知道为什么它会飞行那么久，也不知道自己为什么没有回避。那支箭在片刻之后就消失了，从始至终没有疼痛，没有感觉。血慢慢的流下来，弗知道，但没有看它，它就像那消失的箭，大概也不曾真正存在。

“这世上总有些东西不会改变，比如城堡上的旗帜。然而变化着的东西还是太多，想起来的时候，往往只剩下了怀念。”

城堡上飘扬着小小的旗帜，这个弗早就知道了。然而那旗帜的方向始终不变，却是R告诉他的。这时，晚风吹过小河，水中的繁星加入萤火虫的队伍，光芒一下扩大了好多。R就这样看着小河，说他厌倦了日复一日的劳作，想看看外面的世界。他还说实在寂寞的时候，他就看看那旗子，想象站在那里能看到的美丽风景，那样一天就过去了。这些，弗只是微笑着倾听，并不打断R的遐想。

出征的大军列队在河对岸的远方，风悄悄吹过他们的脸庞，无论是人类、矮人还是精灵，都用手抚过额前的头发，面带微笑，默不做声。出发的时候，弗又看了一眼夜色中的旗帜，朦朦胧胧的，但的确是那个方向。

圣骑士走在最前列，沉着冷静，英明神武。他就是战无不胜的象征，他的信念给每个人盔甲镀上了荣耀的辉光。弗仰面群星璀璨的夜空，也许那些星星上都没有征战，它们因此而寂寞。

“我们是一定会胜利的吧？”战斗开始前，步兵弗在黑暗中悄悄地问别人，每个人都沉默不答。



“死亡其实并不遥远，不经意间就会来到我们面前。而我们毫无办法，只有逃避。然而天下那么大，却始终没有逃避的地方。”

敌人洞悉了他们的意图，他们落入了敌人的圈套。黑暗中死神来往穿梭，带走了鲜活的生命，为俗世留下需要埋葬的尸体。

起初，圣骑士还带领他们且战且退。弗从前线来到了后面，抵挡如雨的箭矢。牧师一面治疗，一面在火枪手的掩护下徐徐后退。

当夜最深的时候，他们退入了丛林深处。没有丝毫预兆的，一棵古树的巨大手掌击碎了弗的盾牌，随之而来的飞扬的树枝也瓦解了人类的抵抗。弗飞出好远，跌在地上，当他睁开眼睛的时候，看见了头顶纷纷滑落的流星。听见了敌人的脚步，却看不见即将到来的死神。拔出了剑，却不知道应该面对哪个方向的攻击。于是绝望带走了沉着，恐惧抹去了冷静，不知道有多少人倒在了无尽的黑夜中，他们本来是可以生还的，本来。

在弗逃命的路上，有几次停下了脚步。或者是踩到了刚刚倒下的尸体，或者是听见了低沉的呻吟。有一次，弗几乎忍不住要冲上前去，但拔出的剑，却又无力地垂下。

那是一个躲在角落里的牧师，他在给一个步兵疗伤。金色的光芒在无尽的黑夜中上升，旋转着散去。很久之后，弗依然能回忆起这黑夜中的闪光，他给它赋予了更多的涵义，那就是生的希望。敌人发现了他们，那个步兵很快倒下了，没有痛苦。然而当月刃落在牧师身上时，却有金色的光芒升起。每一次月刃的旋转，就是一片光芒的起落。弗远远的看着，心中充满了绝望：随着光芒的闪烁，伤口愈合；随着月刃的划过，再次流出红色的血，金色的光芒在黑夜中一起一落，持续了许久，然后，被生生掐断。

弗的右手受了重伤，他把剑交到左手。左手持剑的弗摸索了许久，终于逃离战场。看到城堡的时候正是黎明，然后就是血色的太阳越过了不变的旗帜，去照亮如血的天空。

“我所为之奋斗的世界，究竟是什么样子，可能我一生都不会知道。然而当我面对广阔的蓝天，飘渺的白云时，却感到一种莫名的舒畅。那么纵然我不去奋斗，也有一样的蓝天。”

R在弗的身边坐下，告诉他昨晚的战斗只有极少数人生还。鸟儿在枝头歌唱，R的语气一如既往，但弗还是听出了平静里压抑着的悲愤。说完R奉命去修建一个新的哨塔，弗看见他的身影混入人群，转眼便无法辨识。

阳光依旧灿烂，弗觉得昨晚的一切都像一场梦。并没有夜幕下的屠杀，并没有夜空中跃动的光芒。然而那些人又哪去了呢？然而“英明神武”的圣骑士又哪去了呢？弗无法回答，他只好扭头去看R的哨塔。R站在哨塔的顶端，专心致志。他仔细的工作着，仿佛正在雕刻一件传世的艺术珍品，而不是杀人的武器。

敌人没有主动进攻，人类有了喘息的时间。复活的圣骑士带人去偷袭敌人的后方，弗的伤没有痊愈，于是留了下来。

又到了下午，弗坐在那块草地上，R在他面前修建一个农场。弗看着农场一点一点地诞生，R始终沉默，一言不发。夕阳拖长了农场的影子，R的工作使它更长了一些。圣骑士回来的时候，R还没有完成，但他依然听见了圣骑士热情洋溢的演讲。

圣骑士在人群中大声宣布，他们获得了一个胜利。他说他们偷袭了敌人的部队，杀光了全部弓箭手。他还说这个胜利来自于每个人的努力。于是掌声雷动，弗看见好多盈眶的热泪，R依然站着，用手中小小的铁锤敲打着一块又一块木板。弗想起那个毫无表情的弓箭手，想象她倒在地上面朝蓝色的天空。弗知道自己的结局也是那样的，没什么遗憾，只是R可能会伤心。想到这里，弗又去看R，R却已经完成了他的工作，从欢呼的人群中穿过，夕阳把他的影拖得好长好长。

“站在最高处，即使能看到最美的风景，也无法避免的会看到世界的尽头。所以我宁愿这样想象，而不去看那注定存在的尽头。”

弗从梦中醒来，又一次听见相同的惨叫。他站起身，就看见了火光冲天的城堡。他想到了R，他怕R成为那些倒在地上的尸体，于是拿起剑与盾毫不迟疑的冲入战场。

敌人已经突破了外围的防御，圣骑士带领人类在城堡周围作最后的抵抗。弗不知道自己是如何找到R的，当时那个箭塔已经濒临倒塌，R正和一群工人奋力抢修，不时地有人倒在地上。

“R，我来了！”弗用盾牌挡住了飞来的标枪，冲到了R身旁。R回头看了弗一眼，脸上除了疲惫，还有一丝欣喜。“谢谢你，弗”R说，然后扛起一块木板，钉在了箭塔脆弱的外壁上。弗举起盾牌，慢慢地前进，他想为R争取一点时间。一个女猎手冲到了弗的面前，在弗的身上留下两道深深的伤口，然后被箭塔射中，倒在地上。然后是弓弦放松的声音，密集的箭雨穿透了弗的盾牌，钉入了弗的手上。弗依旧站在那里，他知道如果自己倒下了，紧接着就会是R。在他最后一次回头时，他看见R把一根又一根的木头钉在箭塔上，那些木头牢牢地抓住了箭塔，就像抓住了人的生命。

弗跪下了，他的盾牌已经不能保护他自己了，两个女猎手慢慢的来到他面前，一左一右。弗的右手握着长剑，刺中了左面敌人的咽喉，然后弗重重地倒下，他想起那个倒在地上的弓箭手，她也是光荣战死的，弗想。

然后，他听见了“叮当、叮当”的钟声。要是平时，一只鸟的歌唱就能盖过它，而现在，坚决而低沉的钟声超过了战场上的一切喧嚣，一切咆哮。“叮当、叮当”，弗想R终于也要战斗了，他就这么躺着，仰望等待日出的天空。

在单薄的民兵冲向敌人的那一刻，人群中爆发出压抑已久的呐喊。初升的朝阳把光芒投射在这洪流上，它仿佛一支金色的箭，要冲破世间的一切阻拦，一切障碍。

“我们就算死了，也没有人记得。记忆中没有的人，便没有了存在。我们痛哭，我们呐喊，又有谁知道？我们奋战，我们牺牲，又有谁能告诉我们，为什么？”

之后，发生了很多战斗。这些战斗弗都参加了，于是少了很多和R交谈的机会。



一次战斗，圣骑士阵亡在战场上。和往常一样，弗坐在那块草坪上，这次R坐在他身旁。

"你说，我们会死吗？"R问弗。这时人类的金矿已经枯竭，R和几个人奉命寻找新的金矿。出发前的傍晚，R和弗最后一次交谈。

"你说，我们会死吗？"R问弗，夕阳停在城堡的顶端，那旗子一如既往地飘扬。

"你说，我们会死吗？"R问弗，金色的光芒洒在草地上，每一根草都投下清晰的影，清晰但却遥不可及。

"……也许吧"弗犹豫许久，终于把那个牧师的死告诉了R。

"那我们……那我们死了以后……"

"会慢慢消失。"弗想找几句安慰的话，但阳光是那样刺眼，他不得不转过脸，"每个人都是这样，除了那个不死的圣骑士。"

R的目光垂了下来，脚下的草随着他的呼吸起伏，仿佛没有重量。

"我们消失了……就没有人记得我们。"

"就连我们是否来过，都不会有人知道。"弗猛地拔出一棵小草，攥在手心。

"那我们……为什么要来。"

"你说呢？"弗把手中的草用力抛出，那棵小草在空中数次改变方向，终于又回到了弗的身旁。

然后R就走了，临行时回头向弗挥手，阳光落在他脸上，有漂亮的闪光。弗想R一定还会再回头，去看城堡上不变的旗帜。然而直到最后，R都没有回头。他或许沉浸在远行的兴奋中了，弗想，他终于可以看见外面的世界了。

"我们就像广袤的草原上一株无名的小草，当人们赞美草原的时候，并不在意我们的辛劳。"

弗站在山坡上，看人类最后的部队集结，看太阳最后一次升起。圣骑士的表情依旧严肃，他大概只有这一种表情吧，弗想。然后弗就看见了一个凄凉的圣骑士，虽然只有侧身的形象，但在阳光的笼罩下，凄凉依旧是凄凉。弗又想起了R，不知道他是否平安到达。

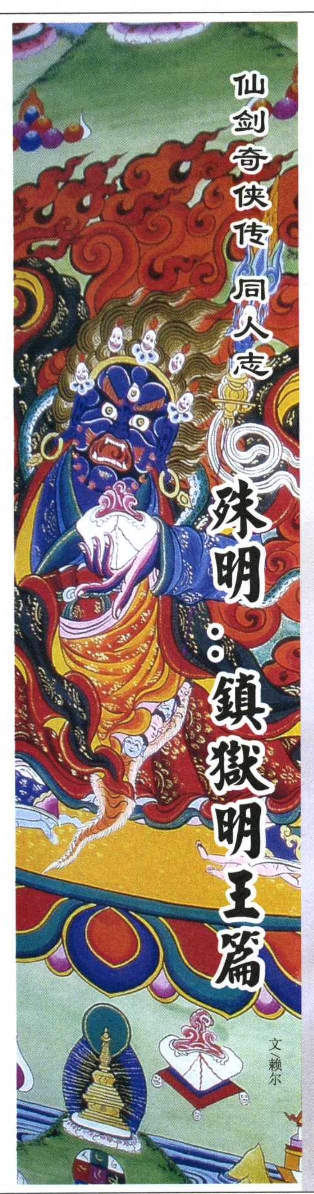
不过，这些都不重要了。最后的决战即将开始，结局终于到来了。

人类的部队排着整齐的队伍冲下山坡。那些扬起的尘土，是否被清晨的微风吹散？弗问自己，当然没有答案。火枪手的齐射，骑士战马的嘶鸣，破法者沉着的脚步，都是那样匆匆。匆匆而来，匆匆而去。然后，太阳升起，轮到了弗。

弗倒在战场上，原本是绿色的草地被生与死的人践踏成红色的泥沼。地上的尸体慢慢消失，弗想起初次见到R时的蓝天绿草，还有散落其间的木头，歪歪扭扭，长短不一。弗想R一定已经死了，在一个冰冷的角落倒下，慢慢消失。

弗挣扎着站起来，看着包围他的敌人。他们无一例外的沉默，只有清晨的风从他们中间穿过。一支标枪贯穿了弗的身体，没有感觉，没有疼痛。弗倒下时看到了蓝色的天空，想起了R的话：

"城堡上的旗子，为什么总朝着一个方向？"■



仙剑奇侠传同人志

殊明：镇狱明王篇

文\赖尔



锁妖塔的底层，血池的水总是散发出诡异的味道，那种有些粘稠的液体，伴随着暗红的色泽，缓缓流动。这一切让他觉得非常之快意。

镇狱明王。在这里，他就是世界的主宰，他掌握着这些妖类的生死。只要他一句话，只要他微微一抬手，就将有成山成海的妖怪互相残杀，肮脏的鲜血流入这血池之中，低贱的身躯在这血池之中渐渐腐烂——这样的景象让他有说不出的快意。

他厌恶妖类，那些下贱的生物，根本就不应该出现在这世间——不，它们存在的惟一意义，就是被砍杀，然后，它们的头颅将作为一种功绩，成为他在神界平步青云的垫脚石。

可恶！凭借他假造魔界之门大肆杀妖的功绩，早就应该在神界获得尊贵不凡的地位！可那姓"南宫"的小子，还有那一帮多管闲事的家伙从中作梗，害得他竟然沦落到成为镇守锁妖塔的狱卒！

"该死的半妖小子！"他如此咒骂道，心中的怒火使得他的面目更加狰狞。作为镇狱明王的他，早已失去了那当年人类的清秀外貌，而变化为金刚的外形，罗刹的面孔，威严而凶狠。

远处传来了一声悲鸣，随后是各处响起低低的吼叫。他知道，那是妖怪们互相撕食所发出的争斗声音。那种凄然的惨叫让他的怒火平息了一点："哼！愚蠢的东西！只不过骗它们说'吞食九十九个人类或是一千个妖怪就可以逃离这个地方'，没想到这些下贱货色竟然蠢到相信！哈哈！"

他想在唇边浮出一丝嘲讽的笑，然而，作为镇狱神明而拥有罗刹面容的他，是不允许有笑容的。嘴角竟是僵硬得无法扯动，如今的他连讽刺的表情都无法做出来，那顽固的肌肉维系着一成不变的威严表情。

又一声悲鸣让他更加得意。他甚至没有动一下身形，仅仅是凭一句话，就让无数妖类自相残杀。对于这一点，他甚至不得不佩服自己的睿智。就如同当年伪造魔界之门的计策一样，利用流言让妖类心甘情愿走向坟墓。每每看见它们被化妖水腐蚀、全身溃烂，每每看见它们嚎叫着、痛苦的在地上翻滚，每每看见它们怨毒的眼神，他就越觉得自己的伟大，愈加佩服自己的睿智。



"你卑鄙！"一个尖锐的女声打断了他的自我陶醉。他这才想起这锁妖塔底层，不久前新因

禁了一条半人半蛇的女妖。

“卑鄙？卑鄙是什么？”他斜眼睨视被锁在柱子上的女妖，“我不过是依天条行事，何来‘卑鄙’之说？”

“依天条行事?那么试问,哪一条的天庭律法规定妖类非死不可？”被锁在柱子上的红发女蛇妖声音虽因虚弱而有所降低,可话语中咄咄逼人的气势却没有减弱半分。“哪条天规说妖怪就不能活?我只听说杀生有罪,难道妖怪就不是生灵了吗？”

他呆了一呆,然而立即扬起手,结结实实地扇了那女妖一巴掌,怒道:“贱人!你懂什么?你们妖类生来就是下贱货色,连畜生都不如,算得上什么生灵?!你们生来就是被砍的命！贱人！竟敢和神明顶嘴！”

“呸，”那女妖朝他吐出一口鲜血:“什么神明?什么仙人?说穿了不过是杀人的恶徒!妖怎么了?妖就不能好好生活?! 你这种卑鄙小人可以修成正果,天帝都瞎了眼！”

他再度愣住，可扬起的巴掌却始终没有再落下。他如今是神,从前却是人。只是,他自己究竟是如何修成正果的,为何连他自己都记不得了呢?

那……似乎是一段相当漫长的往事了。脑中闪现过几个身影,却始终抓不住。殊明,那时候的他还被人叫做“殊明”。在什么地方,似乎有人一直这么呼唤他,语气却越来越暗淡……



“灵儿！”伴随着男子的呼唤,女蛇妖已被救下塔柱。

不好!一时失神,连有人跑进了锁妖塔底层都没有发觉。他暗敛心神,看清了闯入的一男一女:他们似乎是女蛇妖的同伴。为何人类总爱与妖怪纠缠不清呢？姓“南宫”的小子那一伙是这样,这些人也是这样!

“大胆狂徒！”他怒瞪双眼,向那男女呵斥道:“竟然私纵妖犯,饶不得！”

那少年一把将女蛇妖护在身后，挺身上前:“灵儿犯了什么罪？你们要如此迫害于她！”

“愚蠢！”他在心中暗骂人类之不可理喻:“妖魔岂能与人类为伍？那小子竟然还敢为它犯了什么罪？”他拿出作为镇狱明王的威严，道:“此蛇女具有极可怕的妖力潜能。如不将之铲除,一旦任其觉醒,必将危祸人间！”

面对他的义正词严，那少年露出了不屑的神情:“是妖怪又怎么样？她又不曾害过人！”

“哼！幼虎虽温驯,谁敢保证将来不会成为一头吃人的猛虎?我既受命镇守此塔,斩除魔族祸根乃我职责天命所在,绝不容情！”

“放屁！”少年怒道,抽出背后的长剑:“神又怎么样？生了六只手、三只眼睛,一副嘴脸比妖怪更像妖怪！灵儿天生灵力高强,是她的福气,你们嫉妒什么?你呢?你不也是法力无边吗?怎么不先杀掉你自己？”

无知愚民！他是镇狱明王,是神,岂能和这下贱的妖类相提并论?“我乃仙界之神明,不同于这般下等山精水怪。汝等回头是岸,莫于妖魔为伍而逆天行事！否则一并打入炼狱之中,受永世劫火之苦！觉悟吧！”

恶战开始了，他的身体本能的在和三人打斗,然而,脑海中却始终浮现着那少年的话:什么神明?生了六只手、三只眼睛,一副嘴脸比妖怪更像妖怪!

比妖怪更像妖怪……生了六只手、三只眼睛……如今,他这副身躯,究竟是神还是妖呢?

罗刹的外表,三只眼睛统一的怒视,露出凶狠的神色。六只手臂,全是金刚不坏之身。最可怕的是,他竟然面部僵硬,除了怒容还是怒容,不能眨眼,也不会微笑,甚至连牵动一下嘴角都不成。

这是神,还是妖呢?

“纳命来！”那少年冲上来一剑刺出,另一女子丢出一把铜钱作为利器砸来，女蛇妖正要施展狂雷之术,却在刹那间停住了,只是看着他。

“那是在怜悯吗？喂,小妖精,不要用这种眼神看我啊！”他心里呼喊道,那种眼神,仿佛是觉得身为神明的他反倒不如常人与妖类坚强，仿佛是觉得身为神明的他才是最需要怜悯的一样。

罢了!无缘由的挫败感突然涌上心头,让他不由地失了斗志。他隐去了自己的身形,带着一身创伤却没痛觉的身体隐去。



当神仙真好,都不会觉得痛。

脑中突然闪现出这样一句话,语气稚嫩,完全不符合镇狱明王的威严。不对,那不是镇狱明王该说的话,那是一个幼小的、无能的殊明,一个经常被人欺负的,常常被人打到爬不起来的殊明所说的……

想起来了,他是如何修成正果的。那是一个经常被人欺负的小孩,揣着“神明一定不会觉得痛”的信念上了蜀山。日子一天天过去,这个新来的师弟熬成了师兄,被人欺负的孩子已变得足够坚强,强到不会被人欺负了。然而,他并不满足,他希望自己能够更强,能够拥有足够的权力,权力大到可以随意欺负别人。是了,掌门是他的目标。可是,身为俗家弟子并已成亲的他,是不能当蜀山掌门的,所以他将一腔恼火都发泄到了自己的妻子身上。

“殊明,殊明”,那个会轻轻呼唤他的名字的妻子，渐渐在他的冷言冷语的讽刺下变得不说话了。终于有一天,当他诋毁她与大师兄清冷有染的时候,她悬梁自尽。可那时的他,竟然并不觉得有些许悲伤,反而觉得障碍已经不在,可以名正言顺地就任掌门了。

然而,那时的他道行还不够,于是他便以公布那莫须有的丑事为筹码,威胁师兄清冷受他摆布。他逼迫清冷师兄偷出蜀山法宝五灵轮修行，然后自己则偷练一种能窃取他人道行的法术，逐渐将清冷师兄辛苦修行所得来的道行转到自己身上。

终于有一天，他凭借着偷来的道行成仙了,受人欺负的小孩殊明成了法力无边的仙人殊明。然而,他还不满足,为了巩固自己的威信和声望,他揭发了清冷师兄偷用五灵轮的事件,使清冷成为了蜀山弃徒。而他自己,则成为受蜀山上下景仰的卫道士。

想起来了……原来……他是这样修成正果的啊。逼死发妻,背叛兄弟……他想在唇边勾勒出一丝苦笑,然而,僵硬的面部肌肉使他连这个最简单的动作都无法完成。

是了,他现在是镇狱明王,是神明,并非当年的殊明了。成为镇狱明王孤寂这许多年的他,早已成为罗刹面孔金刚之身,不再是当年那个受人欺负的殊明，也不再是那个面对发妻之死冷笑的殊明,更不再是那个在飞仙的一瞬仰天大笑的殊明了……



“什么神明？生了六只手、三只眼睛,一副嘴脸比妖怪更像妖怪！”

为什么他又想起了这句话呢？他可是镇狱明王啊！镇守这锁妖塔的至高无上的神明！

“说穿了不过是个狱卒罢了!”耳边响起许多年前,那个叫“南宫”的小子所说的话。

“呵……呵呵……哈……哈哈……”声音在笑,可是僵硬的肌肉带来一尘不变的罗刹面孔。凶狠的神气与大笑相衬,显得一种说不出的狰狞:

“哈哈!南宫煌,你说错了!我不是狱卒,我也不是镇狱明王！镇狱的神早已变成了被锁之妖了啊！哈哈！我悟了！我终于悟了！哈哈！”

生硬的笑声在阴冷的锁妖塔里回荡,引得血池的水不住翻滚。就在此时,大地突然颤抖起来,砖瓦石块纷纷摔下地。他突然意识到,是女蛇妖和他的同伴打碎了七根盘龙柱,锁妖塔就这么崩塌了。

“塌得好！塌得好啊！我也来助一臂之力,哈哈！”他一边拼命咧开自己的嘴角,想要牵动那在漫长的时光中僵硬了的面部肌肉,一边狂笑着一头撞向塔中承重的大柱——

轰鸣声在耳边响起,巨石砸在他的身上。埋葬在尘土与碎石之下,他突然感觉到一丝异样:

“痛……竟然会……痛……”他难以置信的试图睁大眼,可随后却又觉得困顿不堪。那原本应永远圆睁、不会闭合的眼,此时竟然被一种强烈的倦意所驱使,竟是困得再也无法张开。

“真……真好……死的是殊明……”他耳中隐隐的听见有人在轻声叫着“殊明,殊明”,声音是那般轻柔熟悉……

“我是……殊明啊……”牵动着不再僵硬的嘴角,他的脸上绽开一丝带着血色的笑容。■

爱上苏媚

文/孙雪铮

有人曾说，仙剑二代里女主角的性格延续了一代，七七好比灵儿，苏媚就是月如。我却不以为然，七七自然及不得灵儿，而苏媚却远胜月如。月如从小锦衣玉食，慈父呵护，无忧无虑的她不懂得人间疾苦，养成了刁蛮、不体贴人的个性，若不是后来遇良人，江湖历练，说不定最后也就是一俗气的野蛮夫人。而苏媚，也许在她很小的时候享受过慈母严父的关爱，可惜这美好太短，逍遥与月如二人打破了她平静的生活。她目睹了双亲被害，她在江湖上孤零漂泊，看到了太多，也承受了太多。可是这些凄惨的经历并未磨灭苏媚的善良的本性，即便是杀父弑母的仇恨，也没有蒙蔽她的心灵。狐母蛇父的她继承了母亲的妩媚和父亲的灵动，却没有父亲的狠辣和母亲的狡诈，她多疑，但不阴毒；她任性，但不自私；她聪慧，但不奸诈。她经历过，她体会过，她承受过。所以她知道忆如千里寻父时，可以抱着那个素昧平生的小女孩泪流满面；她看到蕴儿母亲被害时，会弃生死于不顾，怒斥厉凌云，义正辞严到让那自命侠义的倔强女侠哑口无言。这份真诚，那份勇气，又有几人堪比？

对于小虎，虽然他最后与七七结得秦晋，但在他心中，是否七七真的胜过苏媚？谁也不知。就像七七最后对小虎说的：“我知道苏姑娘在你心中的份量……”这份量有多重？小虎他能否理清？多日的相处，苏媚的美，苏媚的真，苏媚的爱早已在他心中深深烙印，即使是作为青梅竹马的七七也无法将其抹去。总感觉小虎面对苏沈二女，就好比金世遗之于厉胜男和谷之华，后者是为众人称道的天缘佳偶，然则，小虎心目中的所爱却是那亦正亦邪的妖女，可惜等到他们感悟的时候，一切都已太迟了。

苏媚最后化身为狐，目送情郎与别人俪影双双而去，正应了那“多舛红颜芳踪渺，挥别郎君断情恼。人妖殊途难成双，愿汝永结秦晋好。”小虎游历江湖，想再觅苏媚芳踪，可惜佳人已失人形，倔强如她，断然不会再出现在故人面前，非不能，是不想。花落花开潮涨潮落，少年英雄江湖老。也许几百年后，小虎与七七都化作一抔黄土，苏媚可以再修得人形，那抹红衫或许会再现江湖，帮助那些孤苦无依的孩子，惩治那些欺弱凌善的恶徒。也许她回到杏花烟雨的江南，再遇到少年豪杰，青年才俊，可是她会像李文秀一样对自己说：“我该去哪里呢？江南有燕子，有桃花，也有俊美的少年，江南的一切一切都是很好的，可是我偏偏不喜欢！”只有在那无人的夜里，她会慢慢回忆当年那些惊心动魄的故事，咀嚼那份五味交杂的爱情，或许只有那一刻，才是她真正喜欢的。

伤心苏媚，直到游戏结束，她还是小虎嘴里的“苏姑娘”，连“阿媚”之类亲昵些的称呼都不曾听到，每闻小虎口出“七七”“七七”，她的心痛只会加上一分。喜欢游戏中那个幽思版的水龙吟配乐，淡淡的沉思夹杂一些涩涩的哀怨，很符合苏媚的心境吧。

爱上苏媚，很多理由，却也没有理由。■

拜托拿出点专业精神来

文/马伯庸

五四那几年，新文化运动轰轰烈烈。有几个热血青年跑去一代大儒马谨彪先生家中，宣称要批判腐朽空洞的八股文云云。马谨彪先生问他们何谓八股文，青年甲答道那是荼毒性灵的封建枷锁；再问何谓八股，青年乙答道那是禁锢住思想的条条框框。马谨彪先生又问八股都是哪八股，青年们却面面相觑，；又问何谓破题、起讲、提比等，均一概不知。马谨彪先生后来慨叹说，八股文批判自是应该，但若是不知其为何物便大加鞭挞，就未免有些滑稽了。

讲这么个故事，无非就是想阐明一个简单的道理：想批判什么东西，自然要先得去了解它，否则就算批判的声势再如何浩大，也是无的放矢，全无力道可言。



时下对青少年上网成瘾的批评又掀动起了一股热潮，很多学者专家纷纷撰文对广大青少年沉迷网络——尤其是网游——的现象表示担忧。对于网络、网游的负面影响，批判是必要的，但也得批判的有点科学依据，要叫人信服才是。就我目前看过的大部分批判网络成瘾网游危害的文章来看，很多作者对网络游戏和整个网络的了解还停留在一个非常初级的地步。他们批判所使用的逻辑武器是一个标准的三段论：网络（网游）会让人沉迷，沉迷就会玩物丧志，于是网络（网游）就是玩物丧志的。这一个三段论很简单，而且放之四海皆准，将“网络（网游）”替换成以往的“街机厅”、“录像厅”、“漫画”、“武侠小说”、“言情小说”（再往前，到清朝，也许还有现在已经转职成了“国粹”的京剧之流）……诸如此类，都完全说得通。换句话说，这些作者就象开头那故事里弄不清楚何谓八股的新青年们一样，恍惚知道些网络（网游）的负面效应，但苦于所知不多，挠不到痒处，只好放出些空泛话来；所以通篇文章看似有理有节，实则全无重点，无非是一些口号集合——绝对正确，但又绝对没用，以至于稍微涉及到深一点的层次，便说起外行话来。

比如前几天看到过一篇讲青少年上网成瘾的文章，里面对“网瘾者”十分担忧，作者开列了一个“网瘾者”的行为列表，其中有玩网络游戏，网络交友，网络色情——这些都还靠谱，但后面又列出来一条“搜集信息”，作者还解释说“搜索信息”的意思就是“不能自制地在网上搜索、下载无意义的资料、数据。”

我当时看到这里，一口热茶全喷到电脑上了。稍微有些网络活动经验的人都能看出来，这条纯粹是作者臆造而成的了。对网游上瘾的，有；对聊天上瘾的人，有；可我确实从来没见过对古狗和百度之类的东西上瘾的。且不说搜索、下载是否会成为一种瘾，单就“无意义”这三个字就很费思量。搜索本身就是一种寻找有意义的东西的行为，我不知道这位作者“无意义的资料、数据”是怎么定义的，也不知道这位作者又是怎么知道这些东西对搜索者本身就是无意义的；还是说作者自信站在道德的制高点上，可以居高临下的裁判这些东西对你们是“有意义的”，那些东西对你们来说是“无意义的”？

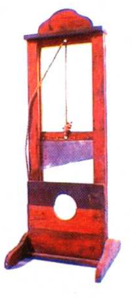
总之，网络、网游的负面效应的确到了“不得不说”的地步，不说就会影响到网络产业、网游产业的健康发展，但在说之前，拿句著名的台词来讲就是：“拜托还请拿出点专业精神来吧”。■

转载者死

文/诸葛小花

前几天网上出了件事，具体说来，就是某电玩网站A公然剽窃其他网站的原创文章。本来在网上转载篇文章并不是什么大事，可是这次此A网站居然将另一网站B的整站的几百篇原创资料洗劫一空，集体搬走，这就明摆着是要断了人家的活路。更令人发指的是，此次转载居然连出处署名都没有，而是赫然写着“网络收集”。B网站的负责人当然与A网站进行了交涉，因为文章下还冠冕堂皇地写着这么一句话：“本网站资料均为网络收集，如果侵犯了您的版权，请立刻与我们联系，我们将删除相关内容”。既然人家是无心之失，大家协商解决就好了，可是得到的答复极其强硬，注明出处可以，删除根本不可能。B网站当然大怒，将其恶行传播于诸大论坛，求天下诸公共讨之。这一公开不要紧，纷纷前往A站的网友们居然神奇地发现此处不仅有B站的全部资料，还有C站、D站、E站、F站……所有文章上都赫然标着网络收集。在协商未果的状况下，各网站发表了《针对A站恶意剽窃资料的联合声明》，截至笔者写下此文时，一共是八家联合声讨。

笔者写这篇文章，并不是想讨论谁对谁错，而是此次引发的论战中有一个非常值得注意的话题。在B站声讨A站时，A站网友这样的反击道：“你们的攻略都是玩着盗版游戏，下载rom写出来的，你们自己都不尊重别人的知识产权，凭什么指责我们？”气愤之余，仔细想来，还颇有几分道理。盗版猖獗在中国是个老问题了，对于从小玩盗版游戏长大的中国玩家来说，保护知识产权观念的淡薄是必然的，出现A站这样剽窃者也就成了必然，而B站这样被人剽窃后反而被指为“贼喊捉贼”的，则更是必然中的悲哀了。



这种事情的结局是可想而知的，声讨归声讨，指责归指责，几乎没有人愿意为了这种事情花钱费力请律师对簿公堂。即使有人这么做了，一个A站倒下去，会有千百个A站站了起来。在中国的国情下，这种事情绝大多数情况下无法靠法律来制约，而只能依靠个人道德上的自律来制止。而对于知识产权观念薄弱的中国玩家来说，这种自律事实上是一种奢望。于是我们看到了原创文章的标题下面从空白到“严禁转载”的愤怒，从“严禁转载”的愤怒到“转载请注明出处”的无奈，再从“转载请注明出处”的无奈到某blog所有文章下“转载不注明id和真实出处者死无葬身之地!!!”的恶毒诅咒。然而，即使是这样也没有阻止剽窃者的脚步，更有甚者，连该诅咒也原封不动的转载了。

动刀者，刀下死。转载者，必被转载。如果所有人都转载的话，就不会有原创。我想，不论文章下怎么标注“转载者死”，转载者是不会马上死的，最先死掉的，是我们的网络原创精神，最后才是被活活饿死的转载者。■

十年一梦 十年一剑

文/法兰绒

月梦寂沉沉，银霜茫茫；
玉魂飘散落，几多凄凉。
独步漫长宵，风过花凌；
遥望月空鸣，你在何方。

十年前，当我为了考上满载理想的美院附中而窝在一个不到5平米的房间里拼命画画时，总觉得盗版唐朝乐队磁带里唱出的《月梦》是那么的忧郁、凄美，就如同用每天省下的早餐钱换来的在电脑室享受一小时的《仙剑奇侠传》一样，让那时孤单寂寞的我攒齐了追求绘画梦想的勇气，那是一种纯粹的心灵共鸣。

十年后，当我每天迎接完这份带给我数K月薪的工作的挑战，回家光脚坐在地板上疲惫不堪时，打开CD机让整个房间飘荡着《月梦》，或是用笔记本电脑重温一下“仙剑”，是最能让我感到舒服、找回力量的事情，这却是一种心灵的安抚。

从第一次听到这首唐朝乐队最为经典的歌曲之一的《月梦》起，我就认为它用来做《仙剑奇侠传》的主题曲是最好不过了，不为别的，只因为这两者都能让年少时失眠在每个孤独夜晚的我流泪，并在泪干后振作。事实上，我从未在玩“仙剑”的时候听过《月梦》，而是总在听歌时想起游戏，或是游戏时想起歌曲。每当那沧桑、伤感、有力却又绝望的音乐响起，就教人不得不想起游戏中灵儿、月如和逍遥那命中注定却又常常让人报以希望的生死离别。看来，“唯有悲剧才能永恒”对我而言实在是一句真理。



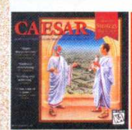
这可能和我的个性有关，深爱的人在离开时说我“寂寞如花飞，生死永相随”，也许是过于相信那个人对我所下的结论，我想我这辈子是没有办法和孤单寂寞分手了，所以“仙剑”的痛苦离别和唐朝的悲凉啸声也将一直伴我左右了。

其实，我算是个非常能够接受并且享受新生活的人，并不会让自己沉迷于对往日的思念之中，否则也不会喜欢不断推出的画面超炫的FPS游戏，不会第一时间购买Avril的新专辑。但这并不妨碍我在每个分手纪念的星期四都去不同的StarBucks，品尝不同口味的咖啡；不妨碍我仍旧常在一个人独处时，因思念一个人而流泪。因此我仍旧听着《月梦》，玩着“仙剑”——虽然唐朝乐队斯人已逝，虽然“仙剑”已经灵气不在，但这并不妨碍我怀念过去，怀念一个人。

怎能忘记，你在身旁；
几度欢乐，几度忧伤。
怎能忘昔夜月影离合，
几多欢畅，几多迷茫。
回目月高悬，箫诉流芳，
风吹过，云影似梦。■

依照罗马史，恺撒从没有做过哪怕是一天的皇帝，他的权力巅峰不过是终生独裁官。即便如此，他仍然被称作“大帝”，而一个以“Caesar”的称号命名、中文名“恺撒大帝”的城市建设游戏拉开了2000多年后古罗马在电脑屏幕上重建的序幕，开创了一个新的模拟经营游戏亚种——古文明城市建设类。

大帝之梦：罗马的建成



恺撒大帝 Caesar 1993

如果说恺撒奠定了罗马帝国的基础，那么“Caesar”则开启了Impressions Games著名的“古文明城市建设”系列（Ancient City-Building Series）十年的辉煌。这个不到2兆的游戏，有着320×240加256色的朴素画面，还难得的支持鼠标和声卡，它包括了后来整个系列的游戏核心：自由地规划、发展和保卫古代城市。《恺撒大帝》出现得实在太早，早得让我们无法相信，在这个绝大部分人从来没有听说过的元老游戏里，已经拥有了现在我们所喜爱的这个类型游戏的几乎全部重要元素。



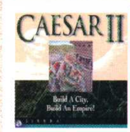
让我们仔细看看这个今天在Windows XP下还能正常运行的老古董吧，画面虽然简陋，精巧的设计却带来了无比的魅力——游戏的目标是在和平、文化、繁荣和帝国四项指标上达到一定数值，而这一设定在一切续作身上都得到了继承，成为了评判城市成功与否的具体量化标准。

以俯视的视角，我们对城市即时的作出规划设计。住宅会随着周边设施的影响而不断变化：当周边建筑有利于居民的生活时，住宅等级就提高，反之下降。这一设定成为贯穿整个系列的基础，几乎所有游戏内容都围绕这个展开，新的设计也根据这个原则不断被添加到系列中来。

这一作将城市建设和经营分为“城市－行省”两级。城市界面自不用多说，行省界面下我们对城市所在的行省也能进行建设和经营，并且会对城市的运作产生动态影响。这在当时是一项很具有创新精神的设计，宏观经营与微观建设都难得的被设计者所重视，可玩性和难度也随之得到了提升。

《恺撒大帝》与“模拟城市”系列不同，和平不再属于城市建设游戏，如何保卫自己的心血结晶成了另一个重要的游戏乐趣。我们可以建造军营、训练军队，也可以城墙高筑，塔楼林立。战争要素的加入不仅永久地影响了所有的续作，更催生了其他工作室后来许多经典的诞生。

二世辉煌：真实的颠峰



恺撒大帝Ⅱ Caesar Ⅱ 1995

Impressions Games找到了成功的感觉，而更快的处理器速度、海量的光盘载体给游戏的开发带来了更适合的条件。作为对一代的完善和扩展，《恺撒大帝Ⅱ》达到了一个新的高度。640×480的高分辨率、精细刻画的人物和建筑、古典主义的写实画风、具有立体感的斜45度画面、逼真的环境音效……无不向世人宣示着自己所强调的历史严谨真实决不会受游戏画面的拖累。



它还有一个非常耀眼的设计，那就是使用3D动画配合来提示城中的各种重要事件。当时还非常罕有的3D预渲染动画随着游戏的进程时常出现，无论对增强代入感还是娱乐性都有非常显著的作用。在一段较长时间后，事件动画和焦点画中画的设计才在其它游戏中慢慢多见起来。



优秀的画面将玩家立即吸引到游戏中来，但如果没有卓越的内容设计，再好的画面也只是空中楼阁。站在一代已有的高度上，二代对系统的设计进行了完善和修正。虽然没有开创性突破，但它还是达到了前无古人、后无来者的巅峰。游戏将经营体系的核心——住宅的升级加以扩







梦回罗马

Impressions的古文明城市建设游戏

文/Weawea



展，建筑升级的设计被引入到广场、学校、喷泉、浴池……随着周边环境的影响，这些建筑也会不断升级，它自身对外的影响也会跟着增加或者发生改变。这样一来，整个城市大部分设施的影响都是相互和动态的，更加考验玩家规划和设计的能力。

"城市-行省"的二级结构延续了下来，而且结合的更加紧密。我们在行省内修建道路连接其他城镇，这样能刺激贸易，可交易商品的选择也会越来越多；我们必须在行省范围内建设矿场、安排劳力，这样城内的手工业才能得到原材料正常进行工作；当敌人来袭，我们可以选择在城内坚守或是去行省保卫城市周边设施，或者干脆在野外截击敌人。将城市的建设扩展到行省，这不仅仅符合古代城市城乡分离但又联系紧密的特点，增加了真实性，又丰富了游戏的内容，同时也增加了难度。战斗内容也得到了丰富。尽管军团各兵种的数目由AI根据总人数决定，但回合制下多兵种的战斗配合也成为了游戏的一大乐趣。

不能否认，内容的丰富和难度的提升是一把双刃剑。这一代的游戏时间大大增加，却没有战役或剧情的设计。当城市达到四个基本指标的要求后，游戏便会开放帝国内的其它行省供玩家建设。但绝大部分人是不会有耐心做到全国一片繁荣的，重复建设很容易教人厌烦——不少玩家还没有玩到第二个行省就放弃了。于是，"降低难度"的考虑指导了这个系列接下来的走向——既然历史真实和严谨不再受到青睐，那什么东西能将这个系列推向新的高度呢？

新皇登基：背叛与转折



恺撒大帝Ⅲ
Caesar Ⅲ
1998.9.30

很多中国玩家就是从这代起第一次接触到这类游戏，而实际上，从这一代起Impressions Games才正式确定了"古文明城市建设"（Ancient City-Building Series）这个游戏系列，一个抡着锤子的人的Logo从此总会在所有同系列游戏的开篇出现。

《恺撒大帝Ⅱ》的内涵非常深厚，然而过于严肃的遵从历史的设计和诸多的限制虽然让历史爱好者们大呼过瘾，却带来了高难度和操作不便，甚至影响了游戏性。为了争取新的玩家群体，制作人员不得不在真实性与游戏性之间做出选择。前者从此退居二线，重视游戏性成为系列的指导思想。基于新的理念，《恺撒大帝Ⅲ》终于与前两代的风格分道扬镳，成了真正奠定这个系列个性的作品。

要改变过去严谨写实的游戏形象，画面首当其冲。朴素的古典绘画风格被明艳的色彩和夸张的造型代替，更接近漫画风格的画面亲和力大大增加，整体外在效果相当华丽。这样带来的好处是明显的：大量的新玩家因为艳丽的画面第一次被引入到了城市建设类游戏中来，并从此成为它的忠实玩家。





游戏在二代的基础上作了相当多的调整，对住宅升级产生影响的最重要因素不再只是周边环境，如何满足居民从基本到奢侈的需求成为了核心。相应的，如何将食物、生活必需品、奢侈品分发到住宅并满足整个城市居民不断提升的需求，成了城市规划上最具有难度的问题。在一些特殊地形下，如何保持偏远地区需求品的供给则是最具挑战性的部分。就业第一次成为了一个重要问题，如何合理的安排工场、农田以及住宅的位置也成为了游戏的难度所在。

为了能将玩家留在游戏中而不





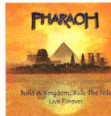
觉得乏味，带有3D过关动画的战役第一次出现在系列中。在经历一个个可以选择分支的线性任务后，玩家能逐渐从一个小财务官一直升到恺撒——罗马皇帝。虽然二代也有升职设计，但将它做成了一个漂亮的战役显然更加吸引人，而分支经常会同时提供相对和平的任务与战乱频发的任务供选择，适应了不同玩家的兴趣，提高了可重玩性。

这一代彻底抛弃了"城市-行省"的二级建设体系，仅仅保留了简单的帝国地图以方便交易和查看信息，这是为降低难度、吸引初学者而做出的妥协举动。将生产、建设、经营和战斗全部合并到城市场景中来，虽然简化了操作，但使得游戏在强调微观操作的同时大大弱化了宏观控制，削弱了前作所拥有的真实性和游戏性。当敌人兵临城下时，因为不能修建哈德良长城式的防御工事决战于野外，而使精心建设的城市遭到破坏，常常让笔者痛苦万分。

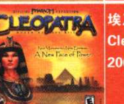
"神"的作用第一次凸现出来，使得趣味性大涨，为五个罗马主神建立祭坛或神庙，为满足他们的需要而献上贡品，否则他们就会降下灾祸让城市受难。而人间的神——恺撒同样也得讨好。在这一作中，皇帝不再只接受那点可怜的献金，而经常会要求提供物资或是援助兵力，任务完成妥当与否直接影响皇帝的态度。值得注意的是，这一设计引申出了对抗皇帝、建立独立王国的半自由玩法。玩法虽然开放，结果却是封闭的——皇帝不满意就无法过关，这一天才的创意因为设计的不完善而让人扼腕。

总的来说，《恺撒大帝Ⅲ》是整个系列的转折点，它既是毁灭，也是新生。然而，这个系列"古文明"的真实性也从此逐渐贬值，加入了越来越多新奇的创意后，游戏难度一再地降低，续作们变得越来越只适合初学者。

法老现身：向新文明进军



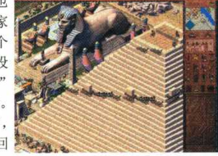
法老王
Pharaoh
1999.10.31



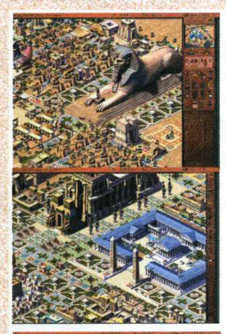
埃及艳后
Cleopatra
2000.7.11

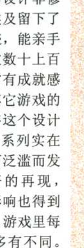
《恺撒大帝Ⅲ》无比的成功让Impressions Games开始雄心勃勃的向世人展现了这个系列的未来——他们并没有再将视野限定在罗马，而是开始向其他辉煌的古代文明涉足。"法老王"是首款以新文明为主题的作品，它全面继承了《恺撒大帝Ⅲ》的设计并加以少许关键改进，就再一次为这个系列赢得了胜利。市场回报又一次地证明，游戏性高于真实性的设计是正确的。

延续了相同图像引擎的《法老王》只是在绘画风格上进行了少许改变，就成功地烘托了埃及的神秘气氛，但遗憾的是从此系列放弃了3D动画事件提示界面。埃及辉煌的历史也使得战役模式因此做出改动：玩家可以以王朝的先后顺序重建一个个著名的都市，这让大家玩得更加投入。相比完全开放式的"模拟城市"系列，这个系列有了剧情上的优势。



在保证"足够好玩"的前提下，游戏对真实性也做了有限的回





归——这一作最受欢迎的设计非修建纪念性建筑莫属。古埃及留下了辉煌的文明和众多的遗迹，能亲手布置、亲眼见到它们经过数十上百年努力建成，是一件非常有成就感的事情。虽然这借用了其它游戏的创意，但仍不能不赞叹将这个设计融入“古文明城市建设”系列实在是天作之合。依靠尼罗河泛滥而发展的农业得到了比较好的再现，“神的国度”里宗教的影响也得到了重视。古埃及神明众多，游戏里每个场景中能崇拜的神也多有不同。崇拜和祭祀神的作用在本作中得到了加强，这与宗教在古埃及人生活里的地位也相符合。

“法老王”带来的新的成功直接导致了资料片的开发。由制作组Breakaway Games开发的“埃及艳后”补上了埃及被希腊化直到被恺撒征服的那段历史，新的战役、新的纪念建筑让忠实的玩家们乐此不疲。

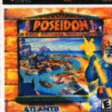
Impressions Games的确已经摸清了玩家的胃口，有了固定的模拟建设和经营体系，然后每次换上不同的文明再加上少许的创新，这个系列便能得以不断发展，玩家们也非常期待能在游戏中接触新的文明。但是，如果制作人员长期满足于一个稳定的既有体系而缺乏创造力，这个系列的生命力只会越来越微弱——幸运的是，Impressions Games已经意识到了这一点。



诸神降临：精彩的故事



宙斯：众神之主 Zeus: Master of Olympus 2000.10.22



波塞冬 Poseidon 2001.6.23

尽管从一代开始，系列的所有续作都没有本质上的改变，可Impressions Games还是在追求新作品尽可能多的新特色。于是《宙斯：众神之主》就融入了更加新鲜内容。与其说它仍然属于“古文明城市建设”系列，倒不如将它看作一款精彩的神话策略游戏。

与所有前作只将神和宗教放在次要位置不同，本作为了强调神对于游戏的影响，甚至以希腊主神宙斯的名字命名。强烈夸张的绘画风格第一时间向玩家表明了娱乐性至上的原则——标题画面上神庙柱子离谱的倾斜程度就在告诉我们，不要过于严谨地看待这个游戏，好玩才是目标。

这一集让玩家把主要精力花费在了如何讨好众多神明上，第一次让神亲自进入了城市，他们既能庇佑，也可能诅咒甚至是攻击，一切取决于玩家对他们的崇敬程度。而希腊神话中还有众多的人类英雄和怪物，建造祭坛和神庙招徕传说中的英雄，对抗威胁城市的各种怪兽成为了游戏任务的重要目标，它让随时间而逐渐平淡的游戏过程反复的







掀起波澜。

战役和任务设计上有一些重要的突破。游戏每一个战役都基于希腊历史或神话而设计，玩家建设的城市也会随着战役的深入而在以前的基础上不断的发展，同时每一关的任务难度都在逐渐加深。尽管战役的目标有时设计得喧宾夺主，但依靠任务串联起来的精彩故事还是让人拍案叫绝。

作为老本行的城市建设部分，游戏做了一些“切合”希腊历史的改动。住宅等级不再只是根据周边环境和生活条件的满足而提升，普通的居民住宅和贵族别墅从一开始划地时就加以区别，而且只有贵族才能提供保卫城市所倚仗的高级步兵，平民只能提供民兵。

与前几代的设计相比，“文化”水平成为影响住宅等级和居民生活质量的重要因素。要保持住宅的文化等级，就得让教师、运动员和演员等经常经过住宅，也就是住宅必须得离这些设施足够近，这种设计客观反映了希腊人热爱知识、喜欢体育的特点。

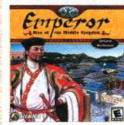
秉承了系统不断精简的“传统”，居民就业方式在这一代里被简化了。AI通过工场附近道路自动搜索无业居民的方式被放弃，取而代之的是自动将无业居民安排入空缺职业的设计。战斗部分虽然第一次扩大到了允许玩家主动进攻的程度，但玩家能看到的仅仅只是结果，而传统的城市防守战有时也会因为神和英雄的力量过于强大而变得无趣。不能不说，这些安排又一次降低了难度，游戏的挑战性到了新的低点。即便创意令人喝彩，但难度过低让人容易失去不断挑战的动力。





《宙斯》发售不到一年后，Impressions Games亲自操刀制作了其资料片《波塞冬》。作为宙斯的兄弟和海神，波塞冬的力量实在不可小觑，而这个资料片为了配合海神的主题，也新增大量的内容：新的亚特兰蒂斯战役和众多新任务、丰富的各种普通建筑、供奉神的纪念性建筑以及相当有趣的赛马场。这个资料片虽然没有新的创意出现，仅仅只是完善和增加了一些内容，但它较好的弥补了《宙斯》设计上的一些不足，也算得上是一个成功的大补丁。

末代皇帝：一切成为历史



皇帝：中国的崛起 Emperor: Rise of the Middle Kingdom 2002.9.9

相对《宙斯》的锐意进取，《皇帝：中国的崛起》只能算是不过不失，它停留在《法老王》的基本设计上，但吸收了《宙斯》和《波塞冬》的一些新特点，可以说这一代几乎没有什么突破。让人费解的是，本作是由《法老王》资料片《埃及艳后》的开发小组Breakaway Games制作的，这也许







就不难解释为什么游戏系统的设计反而会回归到《法老王》那一代，但是Impressions Games的缺席让人不得不怀疑将会发生些什么……

对于西方人制作的这个中国题材游戏，作为中国人的我们自然能对它有更多的发言权。其中一些在西方人看来很新奇的“体现”东方文化的设计，在我们看来可谓暴笑，但对他们大胆的设计我们仍然不能不敬佩。站在东方人的审美观上考虑，“皇帝”的画面精细但算不上精致。中国传统文化讲究天人合一，建筑更是要与自然达到和谐的程度。反观游戏的画面，虽然细节刻画得很漂亮，但主要建筑物大红大绿的配色并不让人感觉有“东方特色”。从《恺撒大帝III》开始，系列就开始确立了相对固定的画风，然而当它用于异国文明时笔者并没有不妥的感觉，看来东西方审美观的差异真的不只是说说而已。

游戏对中国文化气氛的渲染还是比较到位的，其中真正体现了“中国特色”的地方主要是“风水”和“生肖”。“风水”会对房屋的居住环境指标和安全性发生影响，直接影响到住宅的升级。由于风水的好坏会有罗盘和不同颜色加以区分，因此这个不错的设计玩起来可以说根本没有挑战性。“生肖”的意义在于当玩家到了“本命年”时，在某些方面可以得到一些小实惠，实际作用并不大。还有一个小设计很有中国特色，那就是围墙。众所周知，无论是皇家园林还是普通人家，围墙的作用不仅仅只是隔断，它还能用于营造氛围和环境。本作第一次出现的“围墙”功能也只有一个，那就是隔绝外界环境对住宅的不利影响。前几代中，我们需要千方百计注意避免其他建筑对住宅造成不良影响，现在这种担忧消失了，难度也随之消失。

《皇帝》沿用了《宙斯》中关于神的设计，但是根据“中国特色”，游戏把宗教分为原始崇拜、儒家、道家等几类，每种都有几个对我们来说耳熟能详的英雄出现。只要像在《宙斯》里那样为他们建立祭坛和庙宇，并且献上祭品祭祀，他们就会满意地来到城市，给玩家庇佑。然而夸张的是西王母、孙悟空之类的“英雄”都在此列，实在是不能不佩服西方人的敢想敢做。

这一作中的战斗设计和《宙斯》接近，同样都有一套简单的外交系统，允许玩家和其他周边城市讨价还价或是相互进攻，然而《皇帝》并没有走得比《宙斯》更远：派出去进攻的部队只是一个能带回胜利和失败结果的小图标而已。当然同样的，如果有了“孙悟空”的相助，防守战几乎是不败的，战斗部分的象征意义远大于实际意义。

唯一的创新可能来自于多人游戏的首次实现。对于城市建设游戏，要进行多人在线竞争和合作是一件难以想象的事情，但是《皇帝》做到了。发现是一个真人而不是AI从你的市场里买进大米的感觉是相当棒的。派兵到别人的辛苦建设的城市里蹂躏也是一种不错的恶趣味。

简单的说，《皇帝》是款不错的作品，“不错”是因为它与前几代没什么大的变化，便于忠实的玩家们上手。除了多人游戏的加入，这一代只是背景设在古代中国的“法老王”和“宙斯”的混合体而已。新特性的加入并没有延长游戏时间，反而大大降低了游戏的难度。这个系列的前几作因为难度问题，既有人怨声载道，也有人拍手叫好。可到了现在，是否有人想过，这一代游戏几乎已经不需要思考了呢？

虽然主角没有出现，故事却实实在在已到了结尾。Impressions Games让这个系列诞生，却不能亲手将它结束，因为，自己也到了末路。从《宙斯》和《波塞冬》的表现看，这个系列的生命力和制作人员的创造力还远没有走到尽头，然而Impressions Games的崩溃和最终的解散让这一切嘎然而止。系列终于成为了历史，让人叹惋的是，它本可以继续发扬光大下去，却因为制作公司内乱成为了牺牲品。



重生：王朝的复辟



不朽之都：尼罗河的儿女
Immortal Cities: Children of the Nile
2004.11.8

随着Impressions Games的正式解散，许多人以为古文明城市建设游戏从此完结，然而由Impressions Games的前员工组建的Tilted Mill的首作——《不朽之都：尼罗河的儿女》让广大爱好者们重新燃起了希望。这个开发团队的名字源于《唐吉珂德》中主人公对抗风车的故事的Tilted Mill，他们创意无限的精神从他们的第一款古文明城市建设游戏中迸发出来。这次，我们得到的不是一个新瓶装旧酒的设计，而是一个以革命性的设计思想为指导的全新游戏！





得到“地球帝国”3D引擎授权的这个游戏，它的画面称不上优秀，最吸引人的在于它前所未有的设计思想。用“以人为本”来描述游戏的新系统似乎不够容易理解，那么让我这样来解释这个系统：游戏里所有的居民都来自原始村落，玩家只有修建足够的房屋才能使村民脱离原有的生活开始建设城市。每个居民都有物质和文化需求——注意这是“人”的需求，而不像以前那样是为使住宅升级的而要达到的“需求”，无论职业和社会等级——也就说平民和法老同样都需要买食物和陶罐，只是法老可以靠仆人代劳罢了。而一切资源的供给必须靠各个职业的人员来维持，日常生活中不能缺少的建设、教育、宗教、医疗、艺术、军事、丧葬等服务都需要这些自己同样也有需求的人们来具体执行——训练士兵需要将军，将军也得吃饭。居民的社会等级取决于是否受过教育和是否拥有土地所有权，上等人不但需求生活和需求倾向奢侈，还能指挥下等人进行工作。一个虚拟的等级社会就这样通过人的需求和人与人之间互相的影响建立了起来。建筑物的作用已经成为人的居所和工作场所，而不是能主动发挥功能的自动设备。

概念虽然复杂，但玩法上并没有想象的那么夸张。游戏的设计者追求模拟的真实性，但是也试图将这种相对“真实”的模拟变得富有娱乐价值，当以前的作品越来越偏离模拟真实的时候，它让我们看到了新的目标。

我们注意到游戏名称中的前缀“Immortal Cities”，几乎已经可以确定，这是一个系列的标题而不只属于这个单独的作品。各种消息也在不断地证实，Tilted Mill从一开始就打算把游戏做成一个系列，从而取代已逝去的“古文明城市建设”系列——没错，即使这个世界没有了Impressions Games，古文明城市建设游戏的未来还是如此光明。■





地狱中的玫瑰
“寂静岭”女装赏析

文 / 黛黛

寂静岭”(Silent Hill)系列之所以能在众多恐怖游戏中独树一帜，以其强烈的心理恐惧震撼玩家，是因为它生动地展现了一个仿佛贴近现实生活、却又能在刹那间变幻为血腥的诡异世界，这一戏剧性的效果很大程度上得益于其周密而独具匠心的各种细节设定。

笔者对“寂静岭”系列的自然环境、建筑和文化等方面的设定均很有兴趣，而最痴迷的还是其中的服饰设定。寂静岭中的人物服饰不仅具有审美上的独特意义，而且非常符合游戏中角色的性格和身份，它已经成为寂静岭世界观不可或缺的一部分，以至于当你在恐惧中闭上眼睛，想要喘息片刻的时候，游戏中的角色依然会悄无声息地潜入你的脑海。

美国丽人：莉莎（Lisa）

《寂静岭》一代在其爱好者中间极受好评，很多人认为它在恐怖气氛上所达到的境界是以后几作无法比拟的。这一代中女性角色很多，神秘的圣女、可怖的巫婆、英气的女警，她们的性格、气质各异，其中又数护士莉莎最为引人注目。莉莎就像一颗耀眼的明星，虽然仅是一个配角，却给无数玩家留下了难以磨灭的印象。

莉莎最打动人的地方是她可爱的笑容，艳丽明朗、纯真活泼而毫无做作。虽然命运坎坷，但她就像电影《美国丽人》中那位美貌而困惑的啦啦队长，用自己的欢笑令观者动容。在整个晦暗的寂静岭世界中，莉莎如同一轮明艳而清朗的朝阳，令饱经风霜而萎谢的花草重获力量，也让玩家惊悚压抑的心情得到放松。

按照常理，莉莎阳光般的性格应该更适合《美国丽人》啦啦队长的那



身活泼打扮，或是《律政俏佳人》中轻松鲜艳的芭比形象。但寂静岭这个诡异得令人悲哀的世界，却将她无情地抛入了小镇血腥的命运轮回之中。

这位年纪尚轻的活泼女孩被安排照顾艾丽莎(Alessa)，面对艾丽莎永远不会痊愈的可怖烧伤，以及不成人形却仍然存活这一非自然的事实，莉莎在生理和心理上承受巨大的双重压力，以至于她死后仍无法安息，灵魂和身体依旧活在地狱般的寂静岭中受到煎熬。但就是这样一名可怜的女孩，既无达利亚的现实权力也无艾丽莎的非现实能力的弱女子，在噩梦般的寂静岭中给予了哈里(Harry)和玩家以一线光明。她如同开在血腥地狱里的雏菊，悲切而灿烂，弱不禁风却依然执著地寻找着阳光，这正是她的服饰形象所传达的意义。



作为照顾艾丽莎的护士，莉莎身着白色护士服，短裙、贴身的剪裁和低胸设计把少女的姣好身段衬托出来，性感而不过度，有着职业装的严谨而不至无趣，分寸掌握得恰到好处。红色开衫更是神来之笔，鲜艳的大红色与莉莎开朗的性格相符，同白色搭配又显得十分出挑，把开衫庄重而不失性感的特点运用得极为到位。小巧的护士帽也是亮眼的搭配饰物。

莉莎的服饰塑造了一个性感活泼、纤细秀美兼具的形象，与她坦率纯真的性格相匹配。联系她所遭遇的种种可怕经历，更凸显出纤弱无助之美，令人同情。

朝生夕死之蝶：玛丽亚（Maria）

如果说一代女角的亮点是莉莎的话，二代的亮点就是玛丽亚。这名同样红颜薄命的女性，从诞生开始，就注定将有一个短暂而悲惨的人生。如同一切美丽的事物，昙花或是烟火，唯有其短暂，才更显出存在之美。

玛丽亚是寂静岭力量制造出的幻影，其亦真亦幻的身份，补足了詹姆斯(James)对妻子玛丽(Mary)乏味的外貌和性格的不满，影射詹姆斯内心对其妻真实的感受，促使他意识到自己的罪，这就是玛丽亚诞生的目的。当詹姆斯最终发现自己的罪时，玛丽亚便失去了继续存在的意义，即使詹姆斯选择和她一起离开，也摆脱不了死亡的命运。作为玛丽的影子，



玛丽亚从一开始就是一个注定要消亡的梦境。

当玛丽亚第一次以魅惑的姿态出现在堤岸上时，她最后的结局已经被烙在了寂静岭错乱的时空之中。玛丽亚就像她腰部纹着的那只蝴蝶，夺目美艳却转瞬即逝。几次三番在詹姆斯面前被残忍地杀死，却又好端端地再次出现。无论生或是死，有玛丽亚的每一个场景都显得格外醒目，尤其是她身上的装扮。

玛丽亚和玛丽作为一体两面，既有共通之处，又有巨大差异。我们还是先来看看玛丽的形象。玛丽的服饰是对她性格的最好诠释——以不张扬作为一切选择的标准。无论是白色的衬衫还是长筒裙，其颜色和图案的选择都显得不伦不类。面料皱缩不平，甚至有些老旧褪色，穿在身上烂塌而不成型。全身的着装除了还算干净之外，毫无生气，将女性应有的身材和气质破坏殆尽。所有这一切刻薄而生动地描绘出了一个不事装扮的平庸女子的形象，带着一身病怏怏的味道。

玛丽亚的容貌与玛丽一模一样，但两者的服饰却有天壤之别。这可不是简单的芭比换装游戏，要做到以服饰来恰如其分地体现一个人的性格，不但要靠视觉上的搭配，更要对寂静岭世界的象征意义和文化内涵有深刻的理解。

玛丽亚的服饰在整体设计方面很有讲究。从头发开始，金发末端挑染红色的做法非常出彩，淡金色本来就已经很富趣味，挑染上红色更添风韵，尤其挑染的位置并不是我们通常所见的某一缕头发的挑染，而是在所有头发的末端进行不长的染色。

豹纹的颈圈和皮裙属于野性挑逗的服饰，是性感装束的经典行头。豹纹的图案不是普通的黄黑色，而是粉红色，不但显示出审美上的与众不同，更增添了暖色所独具的温馨感，与开衫色系一体，令整体更加协调完美。皮裙的松紧度恰到好处，并没有过紧地包在身上而是有一定的宽松度，令豹纹皮裙的恶俗倾向消失，反而增添高尚品味之感。皮裙加上挂有金色圆形装饰物的腰带，添加奢华感的同时，也令整体色彩趋于平衡，不会因大片的红色系而产生单调乏味的感觉。

与豹纹皮裙和颈圈相配，设计者选择了一件玫红色羊毛开衫作为上衣，实在是精妙一笔。开衫给人的印象是端庄肃穆，是 OL（Office Lady）的常用服饰。玛丽亚在开衫内不着存缕，只用两粒扣子衔系，令衣服原有的功用产生 180 度转变。含蓄而不失挑逗，性感而不失端庄，提高了整套服饰的格调，使原本可能沦为小酒馆女侍的俗气服装变身为 Gianni Versace 的奢华。

最令人感叹的是，在这位美女的腰部有一只蝴蝶文身，凸现其艳丽美貌的同时，也切合了游戏中不断出现的暗示性的蝴蝶，提醒观者玛丽亚的身份与命运，更令人珍惜她此刻之美。





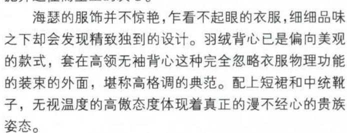




次世代格调少女：海瑟（Heather）

如果用一个词语来形容海瑟的话，笔者会选择“格调”。海瑟是重生的圣女艾丽莎，一代的艾丽莎将自己重生为一个新生婴儿并交予主角哈里，海瑟由此诞生。她身上既有艾丽莎的部分，同时又是哈里的女儿，一个在寂静岭外长大的普通的 18 岁少女。这两个身份中，制作者显然认为后者更适合她的形象，因此给予了海瑟以极富现代色彩的性格形象。

海瑟不象莉莎那样活泼热情，可以说近乎冷漠，陌生人一定会认为她是个叛逆少女。而这种冷漠不羁的性格，不正是现代青少年的特征吗？那种酷得过分的表情和挑衅的语气，正表现了她作为一名普通少女所拥有的年轻而独立的心。她懂得保护自己，不愿意受到外界的丝毫束缚，正是这样的形象，才能体现她抛弃过往而重生的决心。



海瑟的服饰并不惊艳，乍看不起眼的衣服，细细品味之下却会发现精致独到的设计。羽绒背心已是偏向美观的款式，套在高领无袖背心这种完全忽略衣服物理功能的装束的外面，堪称高格调的典范。配上短裙和中统靴子，无视温度的高傲态度体现着真正的漫不经心的贵族姿态。

橙色高领无袖背心是 OL 风格的经典配件，穿在海瑟身上，一方面体现了反讽式的叛逆精神，另一方面也平衡了其它衣物的叛逆情绪，令整体感觉更为和谐。外面的白色背心为工装风格，与普通的羽绒背心相比，硕大而整齐的四个口袋夸示着无视旁人的骄傲情绪，假装呆滞笨重的外表下隐藏着狡猾偷笑的表情。

墨绿色短裙的材质极富质感，应该是帆布或牛仔布制成，有着十分特别的墨绿颜色和磨旧效果，与橙色背心、腕带、靴子形成微妙的平衡。裙子的长度很短，又很紧身，同上身相对臃肿的效果产生强烈对比，是 MIX 混搭风格的出色体现，并周全地考虑到了海瑟的青春体型。咖啡色加橙色的靴子略显普通，但平底圆头松身的设计很有少女的风格，也与整体那种毫不在意的叛逆风格形成一致。

海瑟的着装设计带有平民化的朋克味道，首先给予观者以次世代少女冷漠古怪的印象，但在这之后，高贵世故沉淀下来的余韵会慢慢散发，这正是历经苦难的圣女艾丽莎重生为普通少女海瑟之后的视觉暗示。

结语

“寂静岭”系列中的经典女性服饰设计当然不止上面所提到的三位角色，比如一代的艾丽莎。艾丽莎身为教派圣女，比之莉莎虽在容貌、身材方面有所不及，但装扮同样极富味道，其制服在白色大方领的衬衫外面加上深色毛线套衫，以及细条状的领巾，庄重含蓄，毫不张扬，能收能放，很有贵族格调，恰到好处地衬托出了艾丽莎的高贵气质。还有三代的劳拉（Laura），彩色 T 恤与背带裙装的搭配，符合劳拉的年龄，也表现出她活泼的顽童性格。

“寂静岭”中的服饰设计常在情理之中，却又在意料之外，既符合人物的性格身份，又有着与众不同的创意，令人叹为观止。■

游戏名人堂

从游戏命名说起

文/坏老黑

在现实生活中,我们经常可以看到用人名来命名的建筑物、街道,甚至是商品。而在游戏世界中,这种行为同样早已屡见不鲜。究竟他们都是些什么人?让我们通过这些游戏的命名规则,来认识这些我们既熟悉又陌生的人们吧:

规则类型:纪念
生活实例:祖冲之环形山
前缀内容:席德·梅尔 Sid Meier
规则语法:席德·梅尔的 XXXX


席德·梅尔

游戏业界从来不乏天才,然而仅仅拥有比尔·盖茨的大把钞票或是约翰·卡马克的魔幻引擎,还远远不能让一个天才变成电子娱乐业的教父。席德·梅尔却做到了这一点!梅尔一直紧贴着的是游戏本质的脉搏,而不是被技术的发展牵着鼻子走。与别的游戏策划者不同,他并不是在既有的游戏方式上寻求新的表现方式,而是不断的开创属于自己的游戏模式与规则。

这并不代表所有标注有“席德·梅尔”前缀的游戏都由梅尔本人参与策划,事实上,在《文明 II》之后,这位游戏业的斯皮尔博格已经很少参与一线开发,只要将他的名字作为游戏名称的前缀,就足以保证作品的人气指数。反过来说,一个前缀就可以让这位“游戏教父”坐收 50% 的版税,无论是在精神上还是物质上,都足以肯定席德·梅尔对游戏产业发展所做出的推动。

此外,属于此类型的还有经营模拟游戏著名制作人克里斯·索耶斯(Chris Sawyers),代表作《运输帝国》。







席德·梅尔的文明

规则类型:商标
生活实例:小说《汤姆·克兰西的荣誉使命》(劳文著)
前缀内容:汤姆·克兰西 Tom Clancy
规则语法:汤姆·克兰西的 XXXX

汤姆·克兰西

当你看到印有汤姆·克兰西的新书时,注意,在他的名字下面可能还有一行小字,那才是真正的作者——千万别以为这就是克兰西的大作而闹笑话!这不是中文译本的故弄玄虚,英文原版也是这样标注的。也许你会觉得这里的名堂低劣到如同地摊上那些注有“金庸新”、“古龙名”之类的垃圾小说一样,但当你了解到人名前缀也可以作为注册商标使用时,就可以坦然接受这一切了。

1985 年,汤姆·克兰西的第一部小说《猎杀红色十月》给低迷的美国文坛一记惊雷,这种冷战背景的“技术惊险小说”(Techo-Thriller)20 世纪给 80 年代的美国读者以强烈的震撼。克兰西的作品常常从现实中的世界局势入手,从个体角度来洞察核战恐怖平衡中各大国间的角逐,因此带入感十足。这段时间它的代表作品有《爱国游戏》、《恐惧的总和》、《克里姆林宫大主教》等。



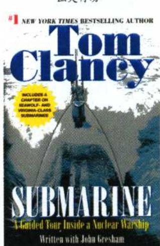
细胞分裂

进入 90 年代之后,随着苏联的解体、东欧局势的骤变,克兰西果断的意识到冷战军事小说将面临危机,于是“克兰西操作中心”应运而生。在这个组织的成功商业运作下,“Tom Clancy”成为了一个类似“可口可乐”的世界性品牌,其出版物的产品线被细分为政治、军事和惊险等类型的数个系列,分别交由受雇的作家完成。我们可以肯定,即便汤姆·克兰西不幸仙逝(小编:乌鸦嘴!),他也可以以超越生命的方式继续“完成”属于“他”的系列小说。

杰克·雷恩(克兰西小说中的中情局分析员)这个人物可以浓缩克兰西技术惊险小说的特色——由一个睿智、精于推理的中年男人推动着情节的发展,而不是一群手持自动步枪的特战队员。事实上,“彩虹六号”系列除了采用名字作为商标外,和汤姆·克兰西没有任何关系。相反,战术谍报游戏“细胞分裂”系列的剧本则都有克兰西本人的亲自参与。有意思的是,他为这个系列所撰写的三个剧本都在现实中得到了应验:《细胞分裂》中将“梯队”的窃听网设定为了一个不受任何约束的情报组织,而后来美国国会讨论的所谓“爱国者法案”正是赋予了“梯队”这种权利;《细胞分裂 II:明日潘多拉》中的生化武器攻击背景,也和美国近年曾出现的大量炭疽菌包裹“心有戚戚焉”;即将上市的《细胞分裂 III:混沌理论》中,恐怖分子依靠对电力系统的破坏来制造大规模的城市混乱,而在游戏尚处于策划阶段时,美国东部突发性大停电事故就造成了 200 亿美元的损失和极大的恐慌——希望克兰西的小说与游戏剧本不会让真正的恐怖分子所利用……



幽灵行动



打上克兰西“商标”的小说

规则类型:专业意见
生活实例:体育转播嘉宾
前缀内容:某体育明星大名
规则语法:XXXX 高尔夫/拉力赛/一切体育运动

泰格·伍兹

每次观看 NBA、意大利足球甲级联赛或是奥运会的转播时,我们都会发现除了衣冠楚楚、口水狂喷的主持人之外,通常还有一些专业人士作为嘉宾参与解说,这可能是为了防止“韩大嘴”的接班人不断出现吧。因此在专业性非常强的体育游戏中,由专业运动员作为游戏制作的技术指导出现,能让游戏更加贴近运动本身,也更加真实。这其中,泰格·伍兹和科林·麦克雷可算是玩家们的老熟人了。

1997 年四月,年仅 21 岁的泰格·伍兹赢得世界高尔夫巡回公开赛(PGA)冠军,他也因此受到全世界的瞩目,成为有史以来最年轻的该项赛事冠军。据说,小伍兹在三个月大时,便展现了他在高尔夫球方面的天赋,在三岁时便受邀上电视节目表演球技。之后在父亲的教导及母亲的精神鼓励下,伍兹获得了许多人梦寐以求的名气及财富。在 EA 的强大技术





伍兹的高尔夫游戏

打造下，这位高尔夫天才在“泰格·伍兹高尔夫”系列中的表现同样令人钦佩，游戏中的他有着同样精湛的球技、逼真的肖像与衣着，你还可以听到他在比赛场上的口头禅、手势，甚至是独一无二的击球姿势。由于伍兹的参与，该系列才能成为最具有高尔夫球感觉的游戏。


科林·麦克雷


麦克雷在 WRC 中的身影

另一个来自现实世界的明星是科林·麦克雷，这个响亮的名字属于迄今为止夺得世界拉力锦标赛（WRC）分站赛冠军最年轻的选手。在其赛车生涯中，麦克雷曾经连续二十五次登上 WRC 的领奖台。他对速度有着无限的渴望，被人们誉为“苏格兰的飞人”。尽管麦克雷整个赛车生涯的比赛完成率很低，并且自 1995 年以来就与冠军无缘，但是他大胆、张狂的驾驶风格为自己树立了勇者的形象，获得了广大车迷的认可。Codemasters 正是看中了麦克雷在车迷中强大的号召力而邀请他为“科林·麦克雷拉力赛”系列充当代言人及技术顾问。

在《科林·麦克雷拉力赛Ⅲ》的制作过程中，由于恰逢科林·麦克雷没有比赛安排，他得以以顾问兼测试员的身份全身心投入到了这款游戏的开发中去。游戏的每一个弯道设计、每一个物理特性、每一声发动机的轰鸣都经过这位速度大师认真的推敲，使这款游戏在发售的第一天就成为福特车队人手一份的训练模拟器，足见其超强的拟真度。而最新发行《科林·麦克雷拉力赛 2005》的魅力已经让麦克雷自己有了利用游戏训练自己的计划——通过游戏的网络联机功能，他接受来自世界各地游戏高手的挑战，败阵是常有的事，只是网线彼端的玩家如果知道自己赢的是谁时，是否会兴奋得睡不着呢？有了科林·麦克雷的号召力，即使 WRC 的游戏授权被索尼买断，“科林·麦克雷拉力赛”系列的受欢迎程度也不会受到一丝一毫的损失。







CMR2005


托尼·霍克

规则类型：纪念发明人

生活实例：科学单位

前缀内容：托尼·霍克 Tony Hawk

规则语法：托尼·霍克职业滑板

也许是人类在远离自然的“文明世界”里生活得太久了，在都市所带来的便捷中逐渐陷入身心的慵懒之后，便开始渴望回归自然。按捺不住心情的都市新潮一族，首选渴望冲出都市文明的封锁，去和自然对话，还原人类作为大自然中一员的本色，表现人类最本质的能力——挑战危险。一块木板、两根支架加上四个滑轮，一个由托尼·霍克的父亲为儿子制作的小玩意儿应运而生。道路、绿岛、护拦，任何钢筋混凝土打造的都市壁垒在这个小玩意儿面前都可以成为展示小霍克个性的舞台——这就是如今风靡全球的滑板。

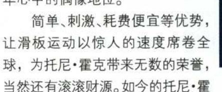





托尼·霍克职业滑板

从某种意义上讲，托尼·霍克就是滑板运动的代名词，他赋予了滑板运动容表演性、艺术性和自我挑战为一体的超凡魅力，以至于如今的许多滑板技术动作术语都是以他的名字命名的。霍克的成功不仅仅是因为敏锐的商业头脑，更多的是他对滑板运动发自内心的热爱——善良、坚韧、不惧失败、做自己喜爱的事业、发挥自己的天赋——这些优秀品质促成了他在滑板运动领域甚至是全世界青少年心中的偶像地位。

简单、刺激、耗费便宜等优势，让滑板运动以惊人的速度席卷全球，为托尼·霍克带来无数的荣誉，当然还有滚滚财源。如今的托尼·霍克已经是一个拥有三家体育用品公司的老板，“托尼·霍克职业滑板”系列作为其旗下无数品牌中的一种，让滑版运动的表演性在游戏中得到了很好的还原——你不但可以获得一流的物理特性，更能在不经意间将自己的表演天赋即兴发挥出来，十分符合滑板本身的那种畅快淋漓的主题。该系列的游戏系统设计均有托尼·霍克的亲自参与，每代中他所提议的设定都能给游戏的可玩性带来巨大的提升。



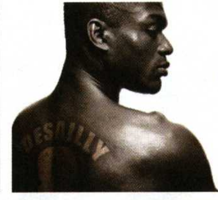
规则类型：生拉硬拽，不知所云

生活实例：禁止酒药

前缀内容：明人姓名

规则语法：—

无论是生活中还是游戏中，JS 用一切办法将自己的产品与某位名人粗鲁的拉到一起，用以吸引眼球的例子实在是太多太多，譬如笔者曾见到一个叫“流得滑”的涂改液……在游戏中最典型的例子就是 N-Gage 上的体育游戏《德塞利足球》，除了是个以踢球为主题的游戏，以及宣传画面采用了德塞利的侧面半身裸照外，法国的这位著名足球运动员与这款游戏之间毫无联系。相比之下，连脸都没露的《埃里克森的世界挑战》中好歹让人当了把英格兰队的主教练。令人遗憾的是，这种混沌式前缀目前有太多是属于“挂羊头，卖狗肉”之流，往往让上当受骗的玩家恨之入骨，因此在此不便多提，以免引火烧身 ^^■





德塞利足球

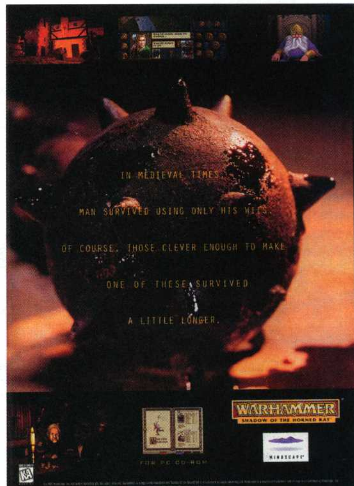


“壮志凌云:无限火力

你已经看过电影……

现在来玩吧！”

1995年　MPC时代所引起的电脑游戏影音风潮，也将TOPGUN电影推上了它与游戏相结合产品的又一个顶峰。让玩家扮演“小孤牛”,以其视角扫视着全新拍摄的新场景,结合着派拉蒙授权的影片精彩片段,一切看上去都很美。



“在中世纪

男人全凭机智生存

当然,那些比别人聪明得足够多的人

可以成为活得更长久一点儿的惟一

战锤:角鼠的阴影”

1995年　我们中的大多数人对WarHammer的游戏世界可能都只是懵懵懂懂,但这样的“战锤”一定会令人印象深刻,Hmm...

图鉴

“百战小旅鼠3D

作为一个个体,加入群体。”

1995年　游戏的3D化往往忽视了原本二维抽象化描述所具备的独特思辨性,而游戏视角的3D化,则严重伤害到哪怕是最受欢迎的游戏。犹如SONY为PS版《百战小旅鼠3D》度身定做的海报中绿发帅哥们给人的感受那样,虽然3D很酷,但的确很难令人真正接受。

“百战小旅鼠历代记

更大、更好、更英勇无畏！”

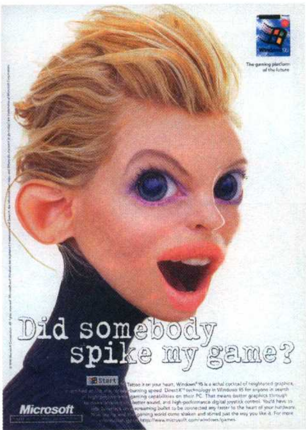
1994年　Psygnosis公司这些绿头发的小毛球，曾在游戏设备不甚先进、动作益智游戏风行的年代，以北极小旅鼠勇往直前的气势令无数玩家手忙脚乱，目的只是为了尽可能多的拯救这些不惧险境、一心向前的小东西。想起来很有趣，那时那么多人会去关心这些每一个都没有名字的角色。

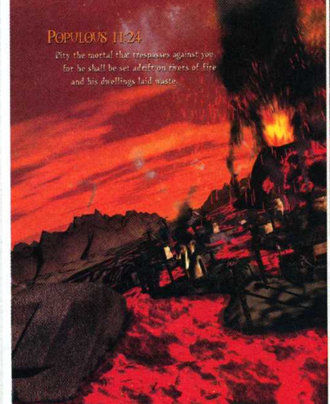
P.S. 那些年,你是否曾为那种双色纸卡“立体”眼镜感到迷惑?

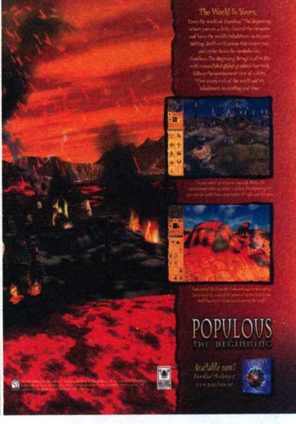












“谁阻挠我的游戏?
微软视窗 95 操作系统
未来游戏平台。”

1996 年　那些多年以后为微软凭着 Xbox 向游戏业界大举入侵而惊呼的人们，一定不能忘记早在十年前他们就这么威胁过了。

1999 年　这是牛蛙公司黑色幽默的最新爆发，这一次他们充分运用着 3D 图像技术所营造的游戏环境，力求给玩家以掌管天地命运的神灵特权。但是，为什么他们不再能够吸引我们的目光呢？3D 破坏了一个旧世界，却还未能建起一个新世界。

“很遗憾
那些擅自惊扰你的凡人
就应该被弃于火河上漂流
并使其居所变为废墟
上帝也疯狂:开天辟地”

“为下一波攻击做好准备
绝地大反攻 II”

1995 年　卢卡斯公司全部采用 FMV 技术制作的全影像游戏《绝地大反攻》取得了巨大的市场成功，他们的下一波出击，仅凭一个背景就足以令人悠悠神往。



“一个新篇章
一个新威胁
一个新传奇
绝地大反攻 II
隐藏的帝国”

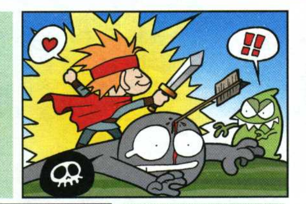
1995 年　比在电影中了解更多关于 STARWARS 世界的秘密，电脑游戏已经成为卢卡斯公司在电影之外不断为其当家的金子招牌“镀金”的最重要阵地。从电影经典三部曲公映后的 80 年代初期，到 90 年年代末“星球大战”新一章电影上映期间十多年，这套全动态影像的星战游戏可以说是星战迷们不可多得的解渴之选。

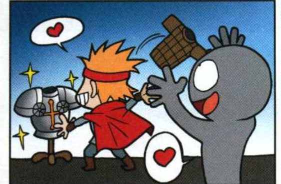
RPG配角行为准则

大家好，欢迎来到RPG新人演员培训中心！我们这里的教学目的是要让大家迅速学习如何当好一个游戏配角，扮演好自己的角色，来配合各自的主角！如果想当一个好演员，那得请你牢牢记住以下几点：

文／想不出笔名
漫画／艾洋

永远不要因为一时头脑发热而去在主角危难的时候给他挡盾牌，因为他绝对因为某些原因而幸存或复活，而你的下场只有1个：死！





不要指点主角任何的购物行为。因为你只要老老实实把他身上换下来的装备拿来套在身上就行了。你可以把他当成个模特，因为他身上的装备就是你下套装备，但千万别有所怨言，那只会让你成为板凳队员。

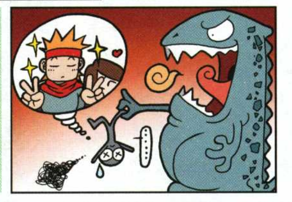
如果你是平民那主角就是贵族，如果你是贵族那他就是王子，如果你是王子那他就是勇者后代，而如果只是个巨魔什么的，那他就是半人半巨魔，因为身为主角的他将永远比你有神秘感且富有特色！





有时候你会看到主角喋喋不休的与一个NPC死磨直到他只说同一句话，别感到惊奇，那是他从主角演员培训中心学来的。

有时候你可能会感到以后：他不就是去救回给魔王绑架的马子么，就成了英雄，这我也会啊！但你想想，他能活着回来，你能么？



从你加入主角队伍的那一刻起，你就要发誓对主角永远忠诚，给他擦鞋，垫背，背锅，关键时让他在两肋插刀，始终认为他最帅，他马子最美，他的坐骑最骏....不然第一个让你倒下的可能不是魔王，而是正义的主角！

不要怀疑主角的一切行为，即使他在为了帮某个老婆婆找把梳子而冲近迷宫，而不会买把新的送给人家... 因为对主角来说，那些都是拯救世界所必须的前奏。





在路边看到宝箱请乖乖让给主角来开，他开应该是绝世装备，而你开就有可能是致命机关了。

主角和魔王为什么会不共戴天呢？没人知道，也许他们只是在演戏互抄人气而已。从魔王时常派小鬼给主角送装备资金这点就可见一斑了。





看到强大的怪物你应该主动冲上去保护主角，而看到了弱小的东西你就应该装做力战不胜而让主角上前展现其英勇身手！





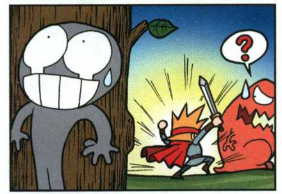
11

到了一个陌生的NPC家，你应该马上出去，因为主角马上就要开始翻箱倒柜，而你出去的目的当然就是给他放风了！

12

当你们看到了强大到不可战胜的怪物时，你应该马上开始逃跑，千万别去想那个主角，他现在只有一个目的：跑得比你更快。





13

主角有时候会头脑发热到去挑战比他强大得多的怪物，而你的千万别为自己的逃走感到羞愧，他能不死，能复活，你可以么？

14

身为配角的你哪怕你的职业是超人，该中毒就会中毒，该给骗就给骗，该逃跑就逃跑，该死就死。别觉得丢脸，至少你露了个脸是么？





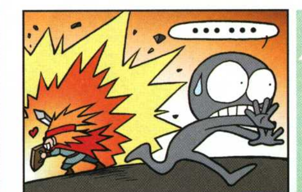
15

对怪物的最后致命一击一定要留给伟大的主角。不然他的下一次致命一击，就会落在你身上。

16

要对主角身边的MM保持高度赞誉，但千万别对其动邪念，因为那么做你的下场将比关底老魔王还惨！





17

一般关底老魔王给打败的时候都会来个华丽的大自爆什么的以图鱼死网破，这时候你认准一个方向猛跑就是了，别管主角那傻子，他喜欢大场面，咱可只是混口饭吃。

18

把每次GAME OVER的责任全部往自己身上揽，并且鼓励主角再次LOAD。不然惹毛了他不干了咱可就没机会露脸啦。





19

抢主角风头时候尽量不要太显形，不然你会消失在序章或者更早。

20

知道出现在你们眼前怪物为什么都那么丑么，因为帅点的早就给以前的勇者灭绝了。





21

游戏第一代里争取混个脸熟。二代争取能光大形象。三代力争做主角。如果你失败了，那你就彻底给 STRIK OUT 啦。

22

这年头，人心散了，队伍不好带。给你的角色越是长得丑点，智商低点，技能烂点，就越好混，至少在主角身边好混。



网游当家花旦

文/雪月 & 宇寰

第十名
玄天姬
人气指数：★★★
成名之作：大话西游Ⅱ Online
戏迷点评：

清秀的脸庞，如水的目光，漫妙轻纱掩映下的那一份悠闲，正是玄天姬所特有的气质。从服饰上看，古朴的珠环玉佩和飘逸飞舞的轻纱，设计的灵感更多来源于中国传统飞天仙女形象。不同于网易公司的其他两款作品，《大话西游Ⅱ Online》并没有打出可爱Q版的旗号，而是尽量在中国传统文化当中进行发掘，玄天姬如传说中九天玄女般的形象便是最明显的代表。



第七名
女勇士
人气指数：★★★★
成名之作：大清帝国
戏迷点评：

初看《大清帝国》的这位女勇士，她那骁勇的目光和手中不知名却给人威慑感十足的宝剑，让人不由得想起圣女贞德和花木兰。而充满中国民族特色纹样的服饰，以及颇具少数民族风格的发型、首饰，也十分准确的和游戏主题相吻合。尽管她本是温柔纤细女子，但不到"将军百战死，壮士十年归"、战功显赫解下戎装的那一天，这位女子也只能与寒光闪闪的铠甲相伴。





第九名
女剑客
人气指数：★★★☆
成名之作：剑侠情缘网络版
戏迷点评：

冷峻的眼神，坚毅的表情，花瓣飘落中敖人的姿态，来自"剑网"的女剑客传神的表现出中国独有的武侠文化中"巾帼不让须眉"的豪气。女剑客手中紧握的代表中华武术的宝剑和颇具中国文化风格的服饰，以及"落花无情"的背景气氛，让女剑客的整体感觉十分准确的烘托出游戏"剑侠"的主题。美中不足的是，人物本应吹弹欲破的脸庞略显阳刚，与武侠文化中多见的古灵精怪的女性形象有些不符。

第六名
慕容
人气指数：★★★★
成名之作：奇侠
戏迷点评：

一头秀丽的黑色长发，清秀的脸庞，惹人相怜的微颦俏额，慕容清秀的形象堪称完美。然而，正是这种冰清玉洁到极致的造型，才让人越发感觉不可靠近。与林黛玉的惹人生怜所不同的是，同样是"冰美人"的慕容那透着不可预知力量的神秘头饰、护腕、戒指等，反而给人造成力量强大到震慑的地步，以至于纵然面对静若处子的美人，也无法多向前迈进一步。



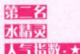
第八名
女术士
人气指数：★★★★
成名之作：封神传说
戏迷点评：

高挑惹火的身材，妩媚的体态，加上那一对诡异的蝴蝶翅膀，第一眼就摄人魂魄，《封神传说》这位透着阵阵邪气的美女术士绝对符合整个游戏那种鬼魅的神鬼传说气质。而她迷离诱惑的眼中隐约透出的寒光和微皱的眉头，加上全身充满异族符号的装饰物和手中最为蛊惑的武器——扇子，同样能给人莫名的震慑。



第五名
罗刹
人气指数：★★★★
成名之作：密传
戏迷点评：

"罗刹"是梵文的音译，意为"暴恶"、"可畏"，原是印度神话中的恶魔，性情暴戾，喜欢在夜间化作种种形象残害人命。罗刹本有男女之分，女罗刹又名罗刹女，都是绝色美女，而《密传》则很好的将印度神话及后来佛教中的反面形象演绎成游戏中的神秘民族。当然，游戏中的这位女罗刹手持的异族双刀同样也传神的体现出罗刹与生俱来的邪气。



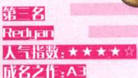
第四名
精灵女战士
人气指数：★★★★☆
成名之作：天堂Ⅱ
戏迷点评：

金黄色的长发，多愁善感的眼神，精灵女战士表现出最自然的一面。贴身的锁甲呈现出同样自然的体态，一双略显夸张的长靴又展现出游侠般敏捷的一面。幻想的精灵角色于此却又是如此自然，平添一份让人渴望亲近的感觉。作为《天堂Ⅱ》众多MM形象中最为清新的角色，精灵女战士总会出现在各种宣传场合当中，成为游戏强调唯美主义的最佳代言人。

第二名
水精灵
人气指数：★★★★☆
成名之作：RF Online
戏迷点评：

和性感的鱼美人一样，水精灵只有在水中才是最为自由的，而这幅水精灵陶醉于水中的身影，正极其传神的体现了这种天然的统一。水精灵陶醉在幽蓝深邃的水中，她那风情万种的神态，婀娜的身段和纤纤玉指，以及被水流拂下的裙带衣饰，表达出了自由的欢乐。而她头顶不远处映出的水精灵族图腾影响，更让人深深陷入整个画面优雅、唯美和神秘的气氛中去。





第三名
Redyan
人气指数：★★★★☆
成名之作：A3
戏迷点评：

作为以“成人”游戏为宣传口号的A3的形象代言人，Redyan的性感玉照一度频频出现在各大媒体的封面之上，成为众多玩家追捧的对象，这自然都得益于韩国美女CG师李素雅为Redyan描绘的东方式秀美脸庞和西方式魔鬼身材。包裹着诱人娇躯的是华丽的甲胄，又给Redyan平添了些许英武之气，使人不敢藐视这位魔法师的神奇法力。

第一名
大乔
人气指数：★★★★★
成名之作：铁血三国志
戏迷点评：

在大师郑问的笔下，我们见到了独特的大乔形象。首先引起关注的应该说是那一套奇异的白色礼服，充满少数民族传统服饰风格的流苏、首饰及非对称的上装设计，加上一抹与极具视觉冲击的发饰遥相呼应的腥红飘带，郑大师笔下的大乔更多了一分时尚的色彩。而大乔那轻描淡写的眼神与完美身材则一气渲染出她那傲视群芳的美丽。

本次入围11-20名当红花旦





11、龙族
12、雅典娜
13、航海世纪
14、传奇3
15、封神榜
16、科隆
17、天地画魂道
18、华夏 Online
19、傲世三国 Online
20、开天

18









20

美丽的边缘艺术

——“纯白”Cosplay社团的游戏人生

如果在两年前说起Cosplay，很多人可能还都茫然不知所指，而提到《奇迹》海报上那位美女穿着耀眼的银色盔甲做翩然飞舞状，或许有人能明白个大概。

短短的两年时间，Cosplay已经成为了正在蓬勃发展的中国游戏产业难以割舍的一部分。无论是游戏展会上，还是游戏厂商举办的线下活动中，随处可见身着Cosplay服装的Cosplayer在为游戏尽力的宣传，已然成为游戏的一道新的风景线。

然而，Cosplayer在众多的玩家心目中多多少少带着一些神秘色彩。他们的服装从哪里来的？他们是专业的还是爱好者呢？她们做这个是赚钱还是赔钱呢？为了揭开Cosplayer这层神秘的面纱，笔者在QQ上守候多时，终于抓到了北京“纯白”Cosplay社团的伯爵，让她带领大家看看这层面纱背后的Cosplay人生。

伯爵个人资料

真实姓名：王婧
性别：女
年龄：保密
所属社团：纯白
职务：裁缝
特长：服装道具制作
辉煌成果：设计制作原创Cosplay舞台剧“光影”的所有道具服装

问：伯爵，现在游戏，尤其是网络游戏与Cosplay结合的越来越紧密，但大多数人对于Cosplay还是感到神秘和陌生。作为一名Cosplayer，今天能否解答一些一直在关注着游戏Cosplayer的玩家所关心的问题呢？

伯爵：没问题，不过Cosplay的范围很大，有些问题可能我也不明白，就当作大家一起探讨吧。

问：很谦虚呢。那么，首先给大家解释一下什么是Cosplay好么？虽然大家都明白这个单词所代表的行为，但对于它的含义一直很模糊。

伯爵：Cosplay=Costume+Play的合成词，简称为COS一般解释为“真人模仿秀”，类似于角色扮演。表演者们穿着和漫画、游戏，或者日本视觉系摇滚乐队人物一模一样的衣服，化一模一样的妆，拿一模一样的道具，表演一些自编的节目。

问：这么说，Cosplay不光是游戏，还包括动漫等很多方面了？

伯爵：ACG（Anime、Comic、Game）是早期Cosplay的主要依附对象，所以在这三方面发展的比较多，其它方面也有涉及。



问：很专业的回答，在Cosplay的历史方面也下过不少功夫吧？

伯爵：大学的毕业论文就是写的《中国Cosplay服装现状》，所以查了不少资料，现在还记得一些，算是现学现卖吧。（笑）

问：连毕业论文都是和Cosplay有关的，果真是对此情有独钟呢。这么喜欢Cosplay，接触了多久了呢？

伯爵：快三年了，2002年4月的时候就有朋友提出来要组建Cosplay社团。不过那时候没想太多，只是想聚集更多的人，能把漫画里的角色COS全，才能更符合原著。

问：这么说来，大多数Cosplayer接触Cosplay都是通过漫画了？

伯爵：应该是吧，我认识的人基本都是这样。不过现在游戏方面的Cosplayer越来越多，很多模特也开始接受一些与Cosplay相关的工作。



问：模特在模特公司会有相关的课程学习，比如仪态、步伐的训练，那么普通的Cosplayer呢？比如你们纯白社团，吸收社员的时候需要考察她是否接受过舞蹈、表演等方面的培训么？

伯爵：不用的。其实Cosplay社团的社员更多的是因为兴趣而加入的，多是在各个漫展上参加比赛，或者自己社团出去拍外景之类的，像游戏展会上这种有收入的Cosplay活动并不是很多，也就是从去年冬天的那次ChinaJoy之后才慢慢多起来了。不过我们对于社员加入还是有一些要求的，比如要热爱动漫、热爱游戏、对Cosplay有正确的认识、有团队精神等等，最重要的是要舍得花钱，因为很多衣服和道具是要自己花钱去做的（其实Cosplay是很费钱的活动呢）。不过，社员加入社团之后，如果有演出，或多或少的会自学一些关于舞蹈、表演方面的知识和技能，毕竟在舞台上傻傻的站着，不知道手





该放在哪里，是一件很丢人的事情。

这样看来，其实 Cosplay 并不像我们想象中的那么轻松，表面上的风光，实际后面的努力和付出也很多，要做一个好的 Cosplayer 也不是一件容易的事情。不过，也是因为有了种种的困难，才能激发 Cosplayer 们挑战更高水平的信心吧。但是，这种华丽的、或者怪异的服装，如果出现在大街上会是什么效果?这些 Cosplayer 的父母又是如何看待他们的做法的呢？让我们继续来看看伯爵他们是如何回答的。

问：刚才你有提到花钱做衣服，普通的裁缝能做出来这些造型奇特的服装，甚至是铠甲么？

伯爵：在中国来说，基本上 Cosplayer 的衣服都是自己找裁缝做，其实我就是一个专业裁缝哦。不过，以前做 Cosplay 服装的裁缝少，收费相对高一些，而现在游戏公司也会出钱定做一些游戏的专用服装和道具，裁缝都开始做这个，收费也便宜多了。所以现在我赚的也少了，呵呵。

问：那么这些服装用过之后如何处理呢？

伯爵：有些是放在家里，下次再用，也有些就会拿出去卖掉，好有钱去做下一套衣服。

问：道具呢？很多造型比较奇特的道具，或者全金属的道具，是如何去找的呢？

伯爵：也是自己做的啊。像我们最早出《3×3 只眼》的时候需要的哭蛹之类的怪物，到后来自己的原创剧《光影》里用到的超大的十字架，都是自己做的。当然了，如果有便宜而且现成的替代品，都会考虑去买替代品的，或者是其他的 Cosplayer 出手的二手道具，这样会少花很多时间。

问：那么这些二手的衣服和道具，有专门的店出售么？

伯爵：据我所知，国内好像没有，日本和台湾倒是有。国内基本上都是在 Cosplayer 常去的论坛上发贴子来征集买主吧，也有卖给朋友的，不过都很便宜就出售了。

问：看来 Cosplay 确实是一件很花钱的事情。一个普通的 Cosplayer 一年大概需要在 Cosplay 上投入多少钱呢？

伯爵：这个还真没仔细算过。现在简单算一下吧，如果不是很华丽的服装和复杂的道具，大概一套服装在 300 左右，一年大概需要有 3 到 4 套不同的服装。再加上每次参加活动的路费和平时在漫画、游戏和周边上的花费，一年下来大概也需要 2000 多呢，这是最少的了。不过小城市会便宜些，北京物价太高了！

问：呃，对这个观点我不发表意见……@#%$*&*(%……（短暂的沉默）那么，平时去拍照片的时候，会不会被人围观呢？那时候的心情怎么样？会不会觉得很丢人？

伯爵：刚开始的时候会啦，被那么多人围着看，好像在看动物园里跑出来的动物一样。我记得也是北京的一个社团，都是些高中的女孩，去陶然亭公园拍外景的时候就被围观了。当时正好有一个 Cosplayer 出演犬夜叉，假耳朵、红和服、毛茸茸的爪子……一应俱全，在房间里看起来效果非常好，但到了陶然亭公园之后，正巧赶上几个该是还没上小学的小孩，一路上就跟在她的后面喊：狐狸精、狐狸精！现在想想，如果是我的话，可能当时就会哭出来了吧。不过经历的多了，也就无所谓了，而且现在知道和喜欢 Cosplay 的人也越来越多了，有些时候还能碰到过来要求加入社团的呢。

问：看来 Cosplay 是开始被人们所接受了。那么，各种 Cosplay 活动，包括在游戏展会上的有偿演出，对你们的日常生活、学习或者工作，会不会有很大的影响呢？

伯爵：基本上不会的，大家主要都是利用空闲时间来玩 Cosplay，或参加活动的，偶尔时间上有冲突，如果是我们认为很重要的活动，会为了 Cosplay 请假，但之后也会想办法弥补回来。而且 Cosplay 社团相互的联系也比较多，慢慢的会认识很多新朋友，日子过的也很充实和开心呢。

问：家人呢？家里的长辈们会反对么？不反对而且还支持自己的孩子去做 Cosplayer 的多么？

伯爵：这个现在也是很多 Cosplayer 头疼的问题，很多父母还是觉得 Cosplay 就是小孩子的玩意儿，孩子稍微大一点儿就连动画片漫画书也不太让看了，更别说 Cosplay 了；而年龄小些的孩子则会因为怕被人带坏了的理由而不让出来。有的父母还会把自己孩子的 Cosplay 服装道具，或者动漫游戏相关的东西当作垃圾扔掉。不过现在还是有一些家长是支持孩子把 Cosplay 作为兴趣的，父母甚至会帮着孩子去做服装，做道具，但是如果他们说想像我这样以 Cosplay 服装道具制作为生，估计也没多少父母能答应了。



和伯爵的对话结束了，而对于 Cosplay 又有了更深一层的认识。相信随着中国的游戏产业的不断发展，Cosplay 这种游戏玩家自发的游戏，也在逐渐的扩大，形成一种新的娱乐形式。几年前，我们不了解游戏不了解动漫更不会想到 Cosplay，而现在，我们拥有更多更有趣的活动，可以说 Cosplay 是一种游戏，也是一种生活。■

（文 / 紫炎）

给你机会 挑战智慧

家游竞拍总动员

以手机短信方式发送竞拍价格（整数或包括小数点及其后1位数字）到特服号码 8777237（移动）或 9877237（联通用户详见【参与方式】），**活动截止时出价最低、且独一无二者即可赢得大礼！**

至尊大礼：PowerColor AIW 9800SE 黄金版

迪兰恒进公司推出的 PowerColor AIW 9800SE 黄金版 3D 图形卡，不仅拥有 ATI Radeon R350 核心的高级 3D 特性，同时以 128MB/256bit 位宽的显存架构、稳定的 8 渲染管线启用能力，以及 380MHz/600MHz 的核心/显存频率，为 DX9 时代的 3D 游戏娱乐需求提供强劲支持。但其独特的 ATI All-In-Wonder 桌面视频解决方案，更将电视收视、多端子视频输入/输出、多规格视频实时压缩录制等功能集成在一张 AIW 图形卡上，为您的数字家庭娱乐中心提供无限的应用可能。面对一步踏入媒体中心的诱惑，你准备与朋友们用几元钱猎取它?!



高度集成的影像处理图形卡，提供了全面的视频源输出和输出功能，而板卡依然保持着轻巧的造型，发热量很小，是流行的准系统最佳的视频伴侣。



除了丰富的视频功能之外，其本身也是一块 3D 图像性能不俗的强悍显卡，R350 核心配合 256bit 位宽的 128MB 显存，通过修改驱动程序就能开启 8 条渲染管线，获得 3D 性能的显著提升。



产品附带有详细的图解连接说明和显卡使用说明，另附有视频制作套件光盘和完整正版《反恐精英:零点行动》。

个人电脑无与伦比的视频娱乐中心 PowerColor AIW 9800SE 黄金版



注：货品以实物为准，本活动最终解释权归本刊所有。

产品内容包括：
- AIW 9800SE 黄金版 图形卡
- 多端子输入转接线
- 多端子输出转接线
- S 视频延长线
- 复合视频延长线
- DVI-VGA 转接头
- 驱动光盘 1CD、视频制作套件光盘 1CD、《反恐精英：零点行动》2CD
- 说明书、质保卡

核心芯片：ATI Radeon R350
核心频率：380MHz
显存规格：128MB / 256bit
显存频率：600MHz
渲染管线：4×1（可修改驱动开启 8×1）
输入类型：复合视频、S 视频、L/R 音频
输出类型：DVI、复合视频、S 视频、L/R 音频、S/PDIF 数字音频
接口规格：AGP 8X/4X

竞拍公告

每个人都知道 0.1 元是最低价！
每个人都有自己的幸运数字！
但要如何以小搏大、创造机会抢得最酷玩物?!



如果准备花 10 元来抢宝，在 10、50、100、200、300 等价格区间选择你的 10 个幸运数字出价，那就远比傻乎乎的挨个出 0.1、0.2、0.3……要独特得多，也将有更大的机会将宝物收入囊中喽！

发挥你的聪明才智，成为至尊大赢家！

1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员第五弹

① 超酷赢家规则

出价最低、且独一无二者！

没错，【家游竞拍总动员】就是要把价值不菲的超酷玩物送给你！你所付出的代价远远**低过你的预期！**

② 参与方式

■移动用户以手机短信发送任意价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字，如 10.5）到特服号码 8777237，收到出价确认回复信息即出价成功。

■联通用户初次参与请以手机短信发送 JJ 到 9877，收到回复信息后即可直接发送报价到 9877237 报价((整数或包括小数点及其后 1 位数字，请在报价数字前加 0，如 025.6)，收到出价确认回复信息即出价成功。

■如果出价被他人重复报出，则会收到系统免费通知信息，此时可再次发送新价格参与报价竞拍。

③ 有效出价：

所出价格中没有任何中文字符；所出价格若含小数点，则小数点后仅有一位数字。

④ 竞拍时间

3 月 1 日 0 时~至 3 月 31 日 24 时

⑤ 赢家确定

当期竞拍结束后，由系统程序在所有出价中选取**无重复、最低价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。如果本期竞拍没有独一无二的出价，系统将进一步选取**重复次数最少、价格最低、且第一位出此价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。赢家将以所报价格购买本期产品。

赢家将收到通知短信，并可查阅下月的家游官方网站公告及杂志公告。赢家需携带本人身份证及竞拍所用手机交费凭证，到家游杂志社领取产品。

⑥ 特别提示

因网络问题导致当天出价没有收到回复，不能确定惟一报价是否被重复的玩家，请在活动临近结束时拨打客服电话，查询你的报价是否已被重复。系统提供商长达公司不对此承担任何责任。

参与活动费用： 此活动按信息条数收费，**不用退订，不再参与不再收费**。

■发送短信收费：全球通、动感地带、联通短信息 **0.1** 元 **/** 条，神州行 **0.15** 元 **/** 条。

■出价确认回复信息（所报价格惟一或价格已存在）**1** 元 **/** 条。

■竞拍其它相关信息（以前所出独一无二价格被后来的出价者重复、出价超出有效时间、超出有效价格、乱码无法识别等）通知**全部免费**。

领奖地点：北京市海淀区恩济庄 **18** 号院 **1** 号楼 **1104** 室，外地参与中奖者将提供免费 **EMS** 邮寄服务。

免费客服电话：**800-810-5056**，不支持 **800** 的地区可以拨打普通客服电话 **010-51665123**。

报奖办法：收到短信及客服人员通知中奖后，**3** 个工作日内办理报奖手续。

【家游竞拍总动员】第三弹（2005 年 1 月号）价值 4000 元的"享乐 PDA"得主落定！



至尊大礼：竞拍赢取价格——
1352***3607 北京 翟志琳
Moto E680 灵动蓝 智能手机
110.7元！

竞拍王前两名得主名单：

竞拍王 No.1 1386***7556
柯瑞沃公司 4ADEO 液冷散热器 价值 198 元

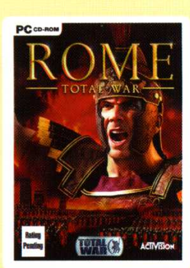
竞拍王 No.2 1386***0071
奥美电子公司 Diablo2 原装绝版玩偶 价值???元

活动垂询电邮：playjp@playgamer.com 活动公告网站：www.playgamer.com

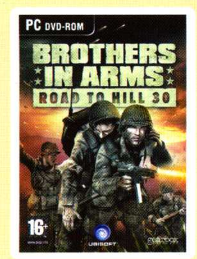


星期一
星期二
星期三
星期四
星期五
星期六
星期日
MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
SUN
28
乱砍滥伐的反思
细腻即时策略代表
《要塞Ⅱ》
21
残酷战争再现
现代版多人FPS
《战地Ⅱ》发售
14
7
1
我的大学
最贴近生活的模拟
《模拟人生Ⅱ大学》
发售
29
特警出更
慢节奏式CS
《霹雳小组：正义都市》
发售
22
《天堂Ⅱ》接班人
华丽型MMORPG
《公会战争》上线
15
国际消费者
权益日
请尽情投诉……
8
恶梦的延续
暴力+恐怖型FPS
《毁灭战士Ⅲ邪恶复苏》
发售
30
暗杀者代言人
潜入式动作
《细胞分裂：混沌理论》
发售
Sandra Bullock
miss Congeniality 2
Armed and Fabulous
16
9
"仙剑"
疯丫头
阿奴生日
2
跑圈的运动
几乎陌生的体育
《美国职棒大联盟2005》
发售
31
老生常谈的二战故事
手忙脚乱式模拟
《二战坦克指挥官》发售
24
桑德拉·布洛克
激情演绎
《麻辣女王Ⅱ》
北美公映
17
10
变异的
经典续集
特写式即时战术
近距离作战：先发制人
FIRST TO FIGHT
3
外星版
《彩虹六号》
团队型FPS
《星球大战：共和国突击队》发售
25
常青玉女
梁咏琪生日
18
别有风味的惊悚复刻
美版《午夜凶灵Ⅱ》
北美公映
11
国产版
阿丹姆斯
阿杜
生日
4
壮汉文·迪塞的
幸福生活
《神勇奶爸》
北美公映
vin DIESEL
the PACIFIER
26
爱如潮水的
张信哲生日
19
植树节
12
大眼MM
标准榜样
赵薇生日
27
20
暴力团伙再行动
团队反恐战术FPS
《彩虹六号：禁闭》
发售
6
Play!
家用电脑与游戏
2005.3
March

3月游戏“秀”



罗马:全面战争
Rome:Total War
类型:ST
开发:Creative Assembly
发行:育碧
日期:2005 年 3 月(国内)



手足兄弟连
Brothers in Arms
类型:AC
开发:Gearbox Software
发行:育碧
日期:2005 年 3 月 8 日(国外)



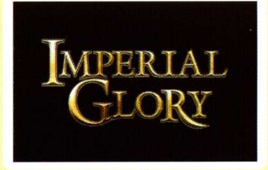
战锤 40000:战争黎明
Warhammer 40,000:Dawn of War
类型:ST
开发:Relic Entertainment
发行:育碧
日期:2005 年 3 月(国内)



交响乐之雨
Symphonic Rain
类型:AD
开发:工画堂
发行:光谱
日期:2005 年 3 月(国内)



龙晶
Dragonshard
类型:ST
开发:Liquid Entertainment
发行:Atari
日期:2005 年 3 月 15 日(国外)



帝国荣耀
Imperial Glory
类型:ST
开发:Eidos Interactive
发行:Eidos Interactive
日期:2005 年 3 月 3 日(国外)

网络游戏公开测试表

神话　聚友网络　http://www.ryl.com.cn
赤龙剑心　万马网络　http://www.dragonheart.com.cn
星际 Online　上海坤迈　http://planetside.coolman.com.cn
飞飞　网易　http://ff.163.com
梦幻之星　朝华数码　http://www.psobb.com.cn/top.html
3D 西游　唐人互动　http://www.3dxy.cn
幸福花园　第三波　http://www.sgonline.com.cn
英雄王座　互联经纬　http://www.yxwz.com
侠义道　梦工厂　http://www.xiayidao.cn
密传欢乐数码 http://www.tantracn.com
足球经理在线　新大陆　http://www.managerzone.cn
希望　光宇华夏　http://www.sealonline.com.cn
TO~ 星钻物语　游戏米果　to.gamigo.com.cn

近期内测网游焦点

封神传说　光通　http://www.nabi.com.cn
飚车　天纵网络　http://ctr.joyzone.com.cn
RF Online　万马网络　http://www.chinarf.com
轩辕 Ⅱ 飞天历险　北京网星　http://www.swdol2.com.cn/
洛奇　世纪天成　http://www.mabinogi.com.cn
天骄 Ⅱ　目标软件　http://www.tj2.com.cn
新古龙群侠传　91.com　http://gl.91.com



读者调查

您的参与是对我们最大的支持——
邮编:100037
地址:北京市海淀区恩济庄18号院1号楼1104室
《家用电脑与游戏》月刊编辑部

2005年3月号 总第127期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名:________ 年龄:_____ 性别:____

电邮:________

邮编:________ QQ:________

地址:________

会员编号:________

注:本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
____页 ________

三、本期阅读最不舒适的版页
____页 不爽之处:________

四、您读完本期杂志所用时间

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

请在读刊的同时随手记下发现的错误,打造更好的家游需要您!

____页__列____行________

____页__列____行________

____页__列____行________

____页__列____行________

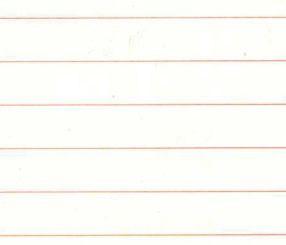
读者票选区

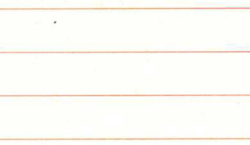
支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏,请发挥热情投出神圣一票!

中国游戏风云榜

发烧榜:请推荐您正在玩的二款游戏

期待榜:您最想玩的三款未上市游戏





在《魔兽世界》中文版内测即将启动之际,家游杂志与第九城市携手召集家游读者中的WoW FANS共聚奇幻的"魔兽世界",只要你能通过以下考验,你就有机会获选成为家游WoW测试团中20名勇者的一员!

第一关:回答以下关于WoW的问题,全部答对者将有资格进入下一关:

关于《魔兽世界》中各种族职业的出生地的说法哪些是正确的?

①□同盟阵营和部落阵营各有一个出生地 ③□地精与矮人为相同的出生地
②□每个种族职业有各自不同的出生地 ④□兽人与巨魔为相同的出生地

《魔兽世界》中总是可以学习的技能有:

①□钓鱼 ②□烹饪 ③□急救 ④□三者任选其一 ⑤三者可同时学习

以下关于《魔兽世界》中玩家交换/交易物品的方式哪些是正确的?

①□面对面交易 ③□通过邮件系统寄送
②□通过拍卖所交易 ④□在城镇街道上摆摊贩卖

第二关:请论述你对《魔兽世界》的看法,你在《魔兽世界》测试中的目标,或者你能想到的能够证明你是真正WoW FANS的内容,字数不限,图文不限。

第三关:告诉我们你不能不参加《魔兽世界》中文版内测的理由。



注①:参与者请以电子邮件形式将答案发送至活动专设邮箱wow@playgamer.com,务必在邮件标题中注明"家游WoW测试团申请问卷";

注②:所有完整答对问卷的申请者将按申请邮件的抵达次序编号,并在内测开始前3天随机抽取,账号以电子邮件发送。

注③:所有获选参加家游WoW测试团的玩家,可加入PLAYGAMER公会,并可获得家游WoW专属论坛专区登录权。

PLAY!留言板



